



AQUA NOX

H A N D B U C H



Software und Dokumentation

© 2001 Massive Development, © 2001 Ravensburger Interactive Media GmbH

Diese Original-Software, einschließlich der Verpackung, Handbücher u.ä. ist urheber- und markenrechtlich geschützt.

Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft, vermietet und ausschließlich privat genutzt werden.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird dem Benutzer das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen.

Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallationen oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über das Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der Ravensburger Interactive Media GmbH untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls der Datenträger fehlerhaft sein sollte, räumt der Hersteller ein zweijähriges Umtauschrecht ein. Der Original - Kaufbeleg ist beizufügen, die Versandkosten werden vom Hersteller erstattet. Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar.

Zu widerhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Haftungsausschluss

Die Ravensburger Interactive Media GmbH übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Benutzung der CD-ROM entstehen. Insbesondere nicht für Personen-, Sach- oder Vermögensschäden, die als Folgeschäden unmittelbar oder mittelbar im Zusammenhang mit der Nutzung der CD-ROM in Verbindung stehen.

© 2001 Massive Development GmbH

© 2001 Ravensburger Interactive Media GmbH

Fishtank Interactive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Ravensburger Interactive Media GmbH

Alle anderen Firmen- und/oder Produktnamen sind Marken und/oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer.

Hergestellt in der Bundesrepublik Deutschland.

Veröffentlichung und Vertrieb durch:

Ravensburger Interactive Media GmbH

Postfach 1860

88188 Ravensburg



GameSpy Arcade is © 1994–2001 GameSpy Industries, Ltd.

The GameSpy logo and »GameSpy« are trademarks of GameSpy Industries, Ltd.

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991–2000 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Bink Video. Copyright © 1991–2000 by RAD Game Tools, Inc.

Massive Development

Managing Director	Alexander Jorias
Technical Director	Ingo Frick
Art Director	Oliver Weirich
Projektleitung	Wolfgang Walk
Programmierung	Steffen Bendel, Senol Kandemir, Christoph Lürig
Zusätzliche Programmierung	Patrick Decker, Minh Ly Doan, Stefan Röttger
Story	Helmut Halfmann
Grafik, Filme, Layout	Thorsten Hofmann, Tobias Reis, Andrej Weiss, Virgin Lands GmbH
Artwork	Formgeber
Missionen	Björn »Arkcroth« Braun, Philipp Schreiber
Zusätzliches Missionsdesign	Stefan Karau
Tests	Peter »Virus« Büermann, Dirk Gooding, Simon Hagemann, Gerrit Hamann, Daniel »Elchi« Holtkamp, Philipp »Willow« Rath, Heiko »PuReSteel« Schubert, Sebastian Weidner
Musik und Soundeffekte	PVCF of Reflex-Studio
Zusätzliche Musik	Freddy Arnold
Handbuch und Redaktion	Sieggi Fleder
Administration	Reni Schmidt
Besonderer Dank geht an	Ute, Julian und Alyenya; Maggie Li, Ming Chan und Patrick Joseph; Thomas Ertl, Torsten Ventzke und Rainer Dehmann; Hendrik Seipp, Michael Römer und die Braun-Familie; Gisela, Hannah und Nora; Nina Blinne, Thomas Bowitz und Lars Bongaertz; Melanie Haag, Familie Schreiber und www.spoilt.de ; Joolz, Markus und Imke; Dietmar u. Irene Reis und Nina Münch; Verena, Gabriele und Detlev Hofmann, Susen und Vincent; Alexander und Susanne Jorias, Christine Gast; Mathias Mischler
Special Thanks for supporting us	Mark L. Barrett, Larry Galka, Richard Huddy, Alex Klimovitski, Rob Letts, Andrea D'Orta, Sanford Russel, Phil Scott, Elias Slater, Kevin Strange

Fishtank Interactive

Producer	Wolfgang Schwaiger
Executive Producer	Frank Heukemes
Localisation Manager, Sprachregie	Joachim F. Meyer
Testleitung	Oliver Bunch
PR-Koordination	Ulla Wenderoth
Hardware-Kompatibilitätstests	Absolute Quality Inc.
Tester	Andreas Schmitz, Manuel Gaßner, Philip Deslandes, Stefan Haak, Florian Eidenschink, Burkhard Kaltefleiter
Besonderer Dank geht an	Thomas Kirchenkamp, Christl Zaussnig, Silke Weiser, Tobias Bönsch, Friis Tappert, Alexandra Wankum, Chris Peller
Joachim F. Meyer	bedankt sich bei seiner Frau Elizabeth und seinen Töchtern Valeria und Eloisa-Natahla für ihr Verständnis.

CREDITS

Sprachaufnahmen und Sprecher

Sprachaufnahmen	LUNATIC SYNCHRON, München
Aufnahmeleitung	Sabine Moll
Tonmeister, Sprachberatung	Reinhold Amadeus Bodis

Sprecher

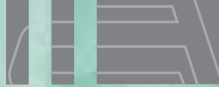
Anke Korte	Leoni, Marina Selwick
Christine Stichler	Charlotte Gillmore
Claudia Kleiber	Sobinoso Chaka, Entropoint Lady
Dagmar Dempe	Captain Eliza deGrange
Katharina Lopinski	Service Girl Jennie, Kristina Lloyd, Patty
Laura Bieler	Lebensmitteldesignerin
Maria Böhme	Maggie Svenson, Maria Lubbock, Miriam
Marietta Meade	Sally
Michele Sterr	Natalie Corazon, Olga Sislaja, Barlady Terry
Michele Tichawsky	Jane Brooklyn, Shakti, Vanessa Brown
Natascha Geisler	Lt. J.G. Lisa Bonham, Frog
Sonja Reichelt	Kiz, Service Girl Salpetre Tavern, Service Girl White Water
Veronika Neugebauer	Glo Zee
Andreas Neumann	Barkeeper Joe, Will Sadler, Vastian Griegh
Christian Weygand	Emerald »Dead-Eye« Flint
Christoph Jablonka	Braumeister, Fletcher, Old Charly
Claus Brockmeyer	Commander Farelli, Creole, Laasu al Haschid
Crock Krumbiegel	Iwan King, Mick Flaherty
Dieter Memel	Bestatter, El Topo
Erich Ludwig	Wirt Blazing Ice, Perry Lasalle, Enrico Cortez
Gerhard Jilka	Lt. Boston Harper
Hubertus von Lerchenfeldt	Lt. Picollini
Joachim F. Meyer	Reisender
Johannes Raspe	Freeman, Kellner Neopolis Arms
Joscha Fischer-Antze	Hadespriester, Leo van der Waal
Kai Taschner	Drogendealer, Neru, Yalla Rangun, Brother Edge
Manfred Trilling	Velasquez, Museumswärter, Philip Soweso
Nico Macoulis	Tubby Escobar, Chris Krüger, Silvio Tesla
Ole Pfennig	Barkeeper Garcia's Lounge, Werner von Punch
Peter Musäus	Terry the Blaster, Carlos Bergman
Philip Brammer	Sergej Chang, MacSilver, Nameless
R. Amadeus Bodis	Geologe, Paghda
Thomas Rau	MacGrath, Diddi Spengler
Thomas Rauscher	Admiral Cox, Samuel Korhonen
Tobias Lelle	Atahualpa Jones, Juan Lafayette, Lasse Bormil
Uli Frank	Homo Aquaticus R3G5, Ralf Razor
Walter von Hauff	Commodore Sool, Entrox Polizist v.d. Waal

»The Old Ones were, the Old Ones are,
and the Old Ones shall be.«

– H.P. Lovecraft / The Dunwich Horror –

»...und sie beteten den Drachen an, weil er
dem Tier die Macht gab, und beteten das Tier an
und sprachen: Wer ist dem Tier gleich,
und wer kann mit ihm kämpfen?«

– Offenbarung 13,4 –



LIEBE SPIELER,

Es ist jetzt fünf Jahre her, seit die Welt das erste Mal Gelegenheit hatte, Aqua zu bereisen. Jene postapokalyptische Unterwasserwelt, in der alles so ganz anders und vieles doch so vertraut ist. »Schleichfahrt« hieß das Spiel. und schilderte die Ereignisse in Aqua während des ersten großen Biontenkriegs. Und wenn es uns auch normalerweise nicht an Selbstbewusstsein mangelt, so konnten wir doch nicht mit der großen Liebe und Treue rechnen, die viele Spieler diesem Spiel und Aqua entgegen brachten und es bis heute tun.

Es hat lange gedauert, bis der zweite Teil der Geschichten um den Söldner Emerald »Dead Eye« Flint erschien. Zeit, die wir dafür genutzt haben, die Welt Aqua detaillierter auszugestalten, die Basis für eine zukunftsfähige Technologie zu legen und – schließlich und endlich – AquaNox hervorzubringen.

Wenn es uns gelänge, mit AquaNox einen ähnlichen Enthusiasmus hervorzurufen, wie ihn viele Schleichfahrt-Spieler bis heute besitzen, wäre diese Zeit nicht umsonst investiert.

Das Massive-Team

CREDITS		03	
VORWORT		06	
INHALTSVERZEICHNIS		07	
INSTALLATION		08	
EINSTIEG INS SPIEL			E
Das Hauptmenü	Singleplayer	09	
	Multiplayer	10	
	Einstellungen	16	
	Spiel beenden	16	
Sally		17	
	Das Dialogauswahlmenü	18	
	Das Shopmenü	20	
	Das Ausrüstungsmenü	22	
	Das Schiffsmenü	24	
	Dockmenü und Optionsmenü	25	
DAS COCKPIT		26	C
KÄMPFEN	Defaultsteuerung: Singleplayer	29	
	Defaultsteuerung: Multiplayer	30	K
KAMPFSTRATEGIEN		31	
SCHIFFE UND WAFFEN	Spielschiffe	34	S
	Guns und Torpedos	38	
	Multiplayerwaffen	47	
	Sonstige Ausrüstung	51	
	Gegnerklassen	52	
DIE GESCHICHTE VON AQUA		55	A
AQUATORIEN		59	
SUBMARINE GLOSSAR		67	
LEXIKON		70	
ENCYCLOPEDIA AQUATICA		76	
http://www.aquanox.de – FEHLERBESEITIGUNG – PROBLEME		79	
TECHNISCHER SUPPORT		80	
NOTIZEN		81	

INSTALLATION

Systemvoraussetzungen

Zum Spielen von AquaNox benötigt ihr mindestens einen Rechner mit einem Athlon™ oder Pentium® 3 Prozessor mit 500 Mhz, 128 MB RAM sowie eine 8MB 3D-Grafikkarte (GeForce, Voodoo 5500 oder höher).

Ferner benötigt der Rechner ein 4-fach CD-ROM Laufwerk, ca. 1 GB freien Festplattenspeicher, ein DirectX® 8.0-kompatibles System, eine Windows®-kompatible Maus sowie eine Tastatur. Joystick und Gamepad werden unterstützt, sind allerdings nicht erforderlich.

Des weiteren empfehlen wir eine Windows®-kompatible Soundkarte und Lautsprecherboxen, um in den besonderen Genuss der Klangwelt Aquas zu gelangen.

Verpackungsinhalt

Handbuch

1 CD-ROM

Registrierkarte

Das Spiel wird installiert

Um das Spiel zu installieren, legt bitte die AquaNox-CD in das CD-ROM Laufwerk. Es erscheint automatisch ein Menü, von dem aus die Installation von AquaNox gestartet werden kann.

Solltet ihr den Autostartbefehl für das CD-ROM Laufwerk ausgeschaltet haben, so startet den CD-Browser bitte, indem ihr auf den »Arbeitsplatz« doppelklickt. Im geöffneten Arbeitsplatzmenü doppelklickt dann auf das CD-ROM Laufwerk, in das ihr die AquaNox-CD eingelegt habt. Dann öffnet sich das Spielmenü, in dem ihr jetzt auf »AquaNox installieren« klickt.

Folgt dann bitte anschließend den weiteren Anweisungen des Installationsprogramms.

Wichtig:

- Vor der Installation von AquaNox sollten alle im Hintergrund laufenden Programme geschlossen werden.
- Vor der Installation solltet ihr sicher sein, dass auf euer System DirectX 8 oder höher installiert ist. Wenn ihr Euch nicht sicher seid: Hinter dem Schalter »DirectX 8 installieren« findet ihr die Möglichkeit, eine Eurem System entsprechende Version von DirectX 8 zu installieren.

Deinstallation

Dazu klickt man im Startmenü in der Programmgruppe »AquaNox« die Verknüpfung »Deinstalliere AquaNox« an.

EINSTIEG INS SPIEL

AquaNox spielen

Ihr könnt AquaNox nach der Installation starten, indem ihr die AquaNox CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk einlegt. Anschließend wählt ihr im AquaNox Browser »AquaNox spielen«. Ist die CD-ROM bereits im Laufwerk könnt ihr über »START – Programme – AquaNox – AquaNox spielen« oder direkt über die Verknüpfung von AquaNox auf dem Desktop das Spiel starten.

Wichtiger Hinweis

Die CD-ROM muss sich immer im Laufwerk befinden, wenn ihr AquaNox spielen wollt!

DAS HAUPTMENÜ



Das Hauptmenü erscheint als erstes beim Spielstart. Es enthält die folgenden Punkte: **SINGLEPLAYER**, **MULTIPLAYER**, **CREDITS**, **SETUP** und **EXIT**.

SINGLEPLAYER



Im Singleplayer Menü könnt ihr auswählen, ob ihr Trainingsmissionen (**INSTANT FIGHT**) spielen oder eine neue Kampagne starten (**STORY**) wollt. Weiterhin könnt ihr über den Menüpunkt **SPIEL LADEN** Spielstände laden, sowie die Zwischensequenzen (**FILME**) anschauen, die ihr in der Kampagne bereits freigespielt habt.

MULTIPLAYER

Im Multiplayer-Spiel benötigt jeder Spieler eine eigene CD, die über den CD-Key geprüft wird.

Im Server-Browser könnt ihr »LAN« oder »Internet« wählen, je nachdem ob ihr in einem lokalen Netzwerk oder übers Internet spielen möchtet. Um den Browser zu aktualisieren (refresh) müsst ihr LAN oder Internet wählen und jeweils mit »Return« bestätigen.

Einem Passwort-geschützten Spiel beitreten (**JOIN**):

Wenn ihr einem über ein Passwort geschütztem Spiel beitreten möchtet, müsst ihr zuerst das Passwort eingeben.

Dazu geht ihr zuerst in das Menü **»SERVER STARTEN«**. Tragt dort das Passwort ein und wechselt dann über **»ZURÜCK«** in das **»JOIN«**-Menü.

GAMESPY

Wenn ihr AquaNox über das Internet spielen wollt, geht das am einfachsten mit GameSpy Arcade.

Wie spielt man AquaNox in der GameSpy Arcade?

Mit GameSpy Arcade, das praktischerweise zusammen mit dem Spiel auf einer CD kommt, kann man AquaNox auch online spielen. Wenn ihr das nicht schon getan habt, dann legt bitte die CD ein und installiert Arcade. Um AquaNox dann online zu spielen, müsst ihr nur die folgenden, ganz einfachen Instruktionen befolgen:

GameSpy starten und in den AquaNox-Raum gehen

Klickt auf den GameSpy Arcade Link in eurem Startmenü. Wenn das Programm läuft, sieht man dann auf der linken Seite eine Liste von Spielen und noch vielen anderen interessanten Sachen. Es gibt viel zu tun, aber dafür ist später auch noch Zeit! Um den AquaNox-Raum zu betreten, klickt dann auf den AquaNox-Button auf der linken Seite.

Ein AquaNox-Spiel finden oder starten

Sobald ihr im AquaNox-Raum seid, könnt ihr andere Spieler treffen und begrüßen, Server finden oder einfach selbst einen starten. In der oberen Hälfte der Anwendung sind alle verfügbaren Server mit der jeweiligen Anzahl der Spieler aufgelistet. Dort könnt ihr auch eure eigene Verbindungsgeschwindigkeit, gemessen in »Ping«, ablesen. Je weniger Ping, umso besser. Euch gefällt keiner von den vorhandenen Servern? Dann klickt doch einfach auf den »Create Server«-Button, um euren eigenen Server zu starten und auf ein paar Leute zum Mitspielen zu warten. (Ein witziger Servername, wie z.B. »Riech an meinem Dipol-Konverter!« zieht meist mehr Spieler an.). Ansonsten sucht euch einfach einen Server aus und doppelklickt auf den Servernamen um dem Spiel beizutreten.

Einem Spiel beitreten oder eines beginnen

Sobald ihr einen Doppelklick auf einen Servernamen gemacht habt, oder

eine neues Spiel begonnen habt, kommt ihr in eine Art Backstage-Raum, in dem ihr mit euren Mitspielern noch ein bisschen chatten und euch auf den Kampf vorbereiten könnt. Sobald ihr bereit seid, klickt auf den »Ready«-Button auf dem oberen Bildschirm. Wenn jeder der anwesenden Spieler seine Bereitschaft signalisiert hat, kann der Host das Spiel starten. Arcade startet dann AquaNox und die Schlacht kann beginnen!

Wichtig

Beim Spielen über GameSpy wird automatisch das Profil »Multiplayer (Maus)« aufgerufen. Dieses Profil könnt ihr, wie jedes andere auch, nach euren persönlichen Vorlieben einstellen.

Probleme?

Wenn ihr mit Arcade Probleme habt, beim Installieren oder Registrieren des Programms, oder in Verbindung mit AquaNox, dann schaut doch einfach mal auf den Gamespy-Webseiten unter:

<http://www.gamespyarcade.com/help/>.

Für eine E-mail an Gamespy gibt es auch ein Formular unter:

<http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml>.

TISCALI

Wir möchten euch noch ein tolles Angebot von TISCALI/GAMESURF ans Herz legen:

Offizielle Clanserver mieten:

Da Entwickler Massive Development auch sehr viel Energie in den Multiplayerpart von AquaNox gesteckt hat, möchtet ihr sicher auch mal eine Partie mit Freunden oder Feinden über das Internet austragen, oder? Dann seid ihr auf unserer Seite www.GameSurf.de genau richtig! Zusammen mit Gamesmania bilden wir nicht nur das älteste deutsche Spieleportal im Internet für News, Vorschauen, Specials und Tests, sondern haben auch das volle Programm im Bereich Online-Gaming.

Unsere !GS-Server sind direkt über das Multiplayer-Menü von AquaNox oder den Serverbrowser GameSpy auffindbar - also ganz bequem mit ein paar Mausklicks! Außerdem bieten wir für alle Fans auch das Optimum an Unterstützung für euer Lieblingsgame:

- AquaNox-Public-Server für packende Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture-the-Flag-Matches
- Rasante Multiplayer-Gefechte für bis zu 32 Spieler pro Server
- Vermietung von AquaNox-Clanservern
- Hosting von Fanseiten mit allem was dazugehört
- Aktuelle News und alles rundum die Server finden sich in unserem AquaNox-Forum

MULTIPLAYERSPIEL im LAN beitreten



Um einem Multiplayerspiel im lokalen Netzwerk (LAN) beizutreten, müsst ihr, nachdem ihr im Startmenü auf »**MULTIPLAYER**« geklickt habt, auf den Schalter »**JOIN**« klicken. Der Computer sucht sich dann einen bereits eingerichteten Server im LAN, auf den er sich einwählen kann. Wenn bereits ein Server besteht und ihr auf »**JOIN**« geklickt habt, erscheint als nächstes das »**JOIN**«-Menü.

Im Menü auf der rechten Seite der Seite könnt ihr den Spielmodus wählen. Dies wirkt wie ein Filter: Es werden nur offene Spiele des ausgewählten Spielmodus angezeigt. In den Listen auf der linken Seite des Bildschirms könnt ihr mit Hilfe der Pfeiltasten unter den offenen Servern wählen, sehen auf welchen Karten gespielt wird, wer wo mitmisch und spezielle Infos zu den einzelnen Spielen einsehen.

Im Menü auf der rechten Seite könnt ihr außerdem Ansichtsoptionen auswählen und natürlich, durch einen Klick auf den »**JOIN**« Schalter dem ausgewählten Spiel beitreten.

Außerdem habt ihr hier die Möglichkeit, durch Auswählen des Schalters »**SPEZIFIZIEREN**« einen nur euch bekannten Server im Internet anzuwählen. Dazu müsst ihr im sich öffnenden Menü die IP-Adresse und den Port dieses Servers angeben und dann auf »**JOIN**« klicken.

MULTIPLAYERSPIEL im LAN erzeugen



Um ein Multiplayerspiel im lokalen Netzwerk (LAN) zu erzeugen, müsst ihr, nachdem ihr im Startmenü auf **»MULTIPLAYER«** geklickt habt, auf den Schalter **»SERVER«** klicken. Der Computer richtet sich dann als Server für das Multiplayerspiel ein. Diesen Server benötigen alle anderen Mitspieler, um sich als sogenannter **»CLIENT«** einwählen zu können. Nachdem ihr **»SERVER«** ausgewählt habt, öffnet sich das **»SERVER«** Menü, indem ihr eine Reihe von Einstellungen vornehmen müsst:

Sessionname	Hier tragt ihr den Namen eures Spieles ein.
Spieltyp	Hier stellt ihr den Spielmodus ein, den ihr für euer Spiel ausgewählt habt.
Kartenname	Hier stellt ihr ein, auf welcher Karte gespielt wird.
Max. Spieler	Hier stellt ihr ein, wie viele Spieler maximal an diesem Spiel teilnehmen können.
Passwort	Wenn ihr nur mit bestimmten Personen spielen wollt, tauscht ein Passwort mit ihnen aus und tragt es hier ein.
Sichtbar: An/Aus	Wenn ihr nicht wollt, dass euer Spiel für Außenstehende im Internet sichtbar ist, dann schaltet hier auf »SICHTBAR AUS« .
Dedicated: An/Aus	Mit diesem Schalter könnt ihr einen sogenannten »Dedicated Server« erschaffen.

Capturelimit	Die Begrenzung des Spielziels nach Anzahl von eroberten Flaggen.
Zeitlimit	Die Zeitbegrenzung für das Spiel in Minuten.
Fraglimit	Die Begrenzung des Spielziels nach Frags.
Start	Das Spiel beginnt.
Zurück	Wenn ihr doch lieber keinen Server aufmachen wollt, geht's hier zurück zum Hauptmenü.

MULTIPLAYERSPIEL im Internet erzeugen

Wenn ihr ein Spiel übers Internet erzeugen wollt, euch dabei aber aus welchen Gründen auch immer nicht über Gamespy Arcade einloggen wollt, so erzeugt einfach einen Server, wie im letzten Kapitel beschrieben und setzt den Schalter fürs Internet auf »**SICHTBAR AN**«.

MULTIPLAYERSPIEL im Internet beitreten

Wenn ihr einem Spiel übers Internet beitreten wollt, euch dafür aber aus welchen Gründen auch immer nicht über Gamespy einloggen wollt, so öffnet das »**JOIN**«-Menü (wie im Kapitel »Multiplayerspiel im LAN beitreten« beschrieben) und geht auf »**SPEZIFIZIEREN**«. Dort müsst ihr die IP- und die Portadresse des Servers angeben. Beide Zahlen müsst ihr euch vorher von dem Spieler besorgen, der den Server aufgemacht hat.

DEDICATED SERVER EINRICHTEN

Diese Informationen richten sich an erfahrene User

AquaNox in der Version 1.00 kann mittels Kommandozeilenoptionen und dreier Scripte als »dedicated server« (incl. Map Rotation) konfiguriert werden. Bei diesem »dedicated server«-Modus handelt es sich jedoch nicht um einen wirklich Leichtigewichtigen »dedicated server«, es muss immer noch ein DX8 kompatibles System vorliegen.

Zusätzlich zu den in diesem Text vorhandenen Infos sollten Sie auch das Konfigurationsfile »config.txt« anschauen. Es wird von AquaNox in abgespeichert in:

W2K: »documents and settings\<user>\application data\AquaNox\config.txt«

W98: »c:\windows\application data\AquaNox\config.txt«

In diesem File kann die Soundausgabe abgeschaltet werden:

```
Name = "snd2d_enable"
Type  = "s32"
Value = 0
```

```
Name = "snd3d_enable"
Type  = "s32"
Value = 0
```

Achtung: 2D und 3D Soundausgabe ist miteinander verknüpft, sie müssen also immer gleichzeitig ein- oder ausgeschaltet werden.

Außerdem sind folgende drei (selbsterklärende) Scripte relevant:

```
ini\mp_server.des  
ini\mp_game.des  
ini\mp_player.des
```

Kommandozeilenoptionen

– window

erzwingt AquaNox im 640x480 Fenstermodus zu starten

– host

AquaNox wird als Host gestartet

– connect uu.vv.www.xxx:yyyy

AquaNox wird sich mit der angegebenen IP Adresse als Client verbinden. Ist kein Port angegeben, wird der Default Port benutzt.

– bandwidth 1000

Setzt die Bandbreite auf 1000 Bytes pro Sekunde. Hat nur auf dem Client eine Wirkung. Erlaubte Werte sind 1000 bis 10000.

– si "name"

Lädt das angegebenen ServerInfo File (siehe ini\mp_server.des)

– pi "name"

Lädt das angegebenen PlayerInfo File (siehe ini\mp_player.des)

– gi "name"

Lädt das angegebenen GameInfo File (siehe ini\mp_game.des)

– cdkey "key"

Spezifiziert einen CDKey.

– name "player"

Spezifiziert den namen des lokalen Spielers.

– password "password"

Spezifiziert ein Passwort. Wird nur auf dem Client benutzt. Das Server Passwort (falls benutzt) wird im ServerInfo file (siehe -si und ini\mp_server.des) angegeben.

VERSCHIEDENE MULTIPLAYERSPIELE

Deathmatch

Im Deathmatch Modus geht es darum, entweder in einer bestimmten Zeit die meisten Frags zu erzielen, oder als erster in unbegrenzter Zeit eine bestimmte Anzahl von Frags zu erreichen. Im Deathmatch Modus kämpft jeder gegen jeden.

Team Deathmatch

Im Team Deathmatch geht es ebenfalls darum, entweder in einer bestimmten Zeit die meisten Frags zu erzielen, oder als erster in unbegrenzter Zeit eine bestimmte Anzahl von Frags zu erreichen. Allerdings kämpfen hier zwei Teams gegeneinander.

Capture The Flag

In diesem Modus kämpfen zwei Teams darum, die Flagge des Gegners aus dessen Basis herauszuholen und in die eigene Basis zu bringen. Wenn es gelingt, die gegnerische Flagge zum eigenen Flaggenmast zu bringen, erhöht dies die Punktzahl des Teams. Dabei ist es allerdings wichtig, dass die eigene Flagge auch in der eigenen Basis ist und nicht gerade vom Gegner erobert wurde. Die Flagge erobert man, indem man einfach durch sie hindurchfährt. Sie hängt sich dann automatisch ans Spielerschiff und bleibt dort, bis sie entweder in dessen Basis getragen wurde, oder der Spieler abgeschossen wurde.

EINSTELLUNGEN



In den folgenden Menüs könnt ihr alle möglichen Einstellungen vornehmen, sei es zur Steuerung des Schiffs, Eurer Blick- und Bewegungsrichtung, wie geschossen wird, welche Waffen Euch am wichtigsten sind (und deshalb bevorzugt benutzt werden).

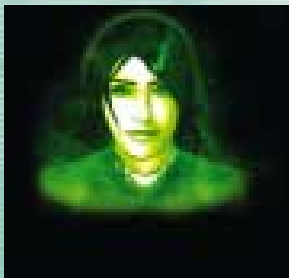
Außerdem gebt ihr hier den CD-Key ein, könnt eine Außenkameraperspektive wählen und noch verschiedene andere Einstellungen vornehmen.

SPIEL BEENDEN



Hiermit beendet man das Spiel und kehrt in die triste Wirklichkeit zurück.

SALLY



Hi, Flintbaby!

Du solltest mich zwar langsam kennen, aber zur Sicherheit hier noch einmal zum Nachschlagen alle notwendigen Informationen, wie man mit Frauen meines Kalibers umzugehen hat.

Ich bin deine persönliche Informationszentrale, wo auch immer du bist. An Bord bin ich in die Systeme deines Schiffs eingeklinkt und vermittele dir alle wichtigen Daten und Informationen während des Kampfes, oder aber du trägst mich als handlichen Kleincomputer mit dir herum, wenn du durch die Stationen wanderst. Dort vermittele ich dir dann deine Dialogpartner, verhandle beim Kauf von Ausrüstung und Schiffen und verwalte die Ausrüstung deines Schiffes sowie die anstehenden Aufträge.

Und jetzt zu meinen beachtlichen Fähigkeiten innerhalb einer Station



In der linken oberen Ecke meines Displays kannst du den Namen der Station sowie ihre Tiefe unter dem Meeresspiegel ablesen. Darunter befinden sich die sechs Schalter für meine Untermenüs, unter denen du mit den Pfeil-Tasten eines auswählen kannst.

DAS DIALOGAUSWAHLMENÜ



Mit dem Schalter **»TALK«** kannst du alle in dieser Station verfügbaren Dialoge aufrufen. Du kannst diesen Schalter jetzt mit **< ENTER >** bestätigen, damit das Dialogauswahlmenü erscheint.

Einen Dialog auswählen

Mein Dialogauswahlmenü zeigt dir auf der linken Seite eine Liste von Charakteren mit Namen und aktuellem Aufenthaltsort.

Das Portrait zeigt dabei immer nur den Initiator des Gesprächs. Natürlich können auch manchmal mehr als zwei Personen an einem Gespräch teilnehmen.

Ich kann immer nur die gegenwärtigen Gesprächswünsche scannen. Gelegentlich ergeben sich neue Gesprächsinteressenten, wenn du vorher bestimmte Dialoge oder Aufgaben absolviert hast. Wenn also eine Station mal keine Dialoge aufweist, heißt das nicht unbedingt, dass auch nach der nächsten Mission dort keine Gesprächspartner zu finden sind.

Du wählst einen Dialog mit den Pfeil-Tasten und bestätigst mit **< ENTER >**, um ihn aufzurufen.

Wenn du willst, kannst du natürlich auch in mein Hauptmenü zurückkehren. Wähle dazu den untersten Punkt in der Liste **»EXIT«** aus oder drücke die **< ESC >**-Taste.

Das Gespräch



Wenn du einen Dialog ausgewählt hast, siehst du auf der linken Seite des Bildschirms alle am Gespräch beteiligten Personen. Das große Portrait zeigt dir wer gerade spricht. Rechts vom Sprecher wird sein aktueller Aufenthaltsort angezeigt.

Im Textfeld darunter kannst du den Dialog mitlesen.

Drücke < ENTER > um zum nächsten Gesprächsbeitrag weiterzuschalten.

Mit < ESC > kannst du zum Dialogauswahlmenü zurückkehren. Sei aber vorsichtig damit: Der gerade laufende Dialog ist dann unwiderruflich beendet.

Informationen, die du nur dort bekommen hättest, werden dir wahrscheinlich kein zweites Mal angeboten. Und die richtigen Informationen können in Aqua lebenswichtig sein!!!

DAS SHOPMENÜ



Im Shop kannst du Waffen, Torpedos, Generatoren, Buzzer und alle möglichen anderen Dinge kaufen. Wähle dazu den Punkt »**SHOP**« und drücke < Enter >.

Der Shop

In der Mitte des Bildschirms siehst du eine Liste der in dieser Station käuflichen Ausrüstungsgegenstände. Diese Liste teilt sich in drei Spalten auf. Die linke Spalte zeigt ein Symbol für die Art des Gegenstandes. Folgende Arten werden unterschieden:

Fadenkreuz	Waffen, mit denen du dein Schiff aufrüsten kannst
Torpedo	Torpedos unterschiedlichster Klassen
Blitz	Generatoren für höhere Generatorleistung
Schraubenschlüssel	Repair-Device unterschiedlichster Effektivität
Stern	Spezielle Items

Die mittlere Spalte zeigt dir den Namen des Gegenstandes an und die rechte seinen Preis. Ganz unten findest du deinen aktuellen Kontostand.

Scrolle mit den Pfeiltasten durch die Liste, um einen Gegenstand auszuwählen. Der oberste Gegenstand ist automatisch selektiert. Mit der Pfeil links-Taste kaufst du den obersten ausgewählten Gegenstand, mit der Pfeil rechts-Taste verkaufst du diesen Gegenstand, falls du einen davon besitzt. Links oben neben der Liste kannst du deinen Lagerbestand an diesem Gegenstand genau sehen, »**IM LAGER**«.

UND VERGISS DAS NICHT: Die Warenlager der einzelnen Aquatorien sind riesengroß, weshalb es in der Regel keine Beschränkung der Stückzahlen gibt. Allerdings ist die Lagerkapazität eines Schiffes beschränkt. Und ich kenne dich! Falls du also versuchen solltest diese Kapazität zu überschreiten, verweigere ich dir den Einkauf! Du hörst dann ein akustisches Signal, denn irgendwann muss ja auch mal Schluss sein! Und keine Sorge: Ich erinnere dich auch daran, wenn dein Kontostand deiner Kaufwut nicht standhält.

ACH JA... ÜBRIGENS: Es bestehen keine Unterschiede zwischen Einkaufs- und Verkaufspreisen. Du machst also keinen Verlust, wenn du dich mal verlickst!

Wenn du < SPACE > oder < ENTER > drückst, oder den untersten Punkt in der Liste auswählst, kommst du zu meinem Hauptmenü zurück.

DAS AUSTRÜSTUNGSMENÜ

Mit dem Schalter »**EQUIP**« kannst du dein Schiff ausrüsten. Aber bedenke: Ein so treusorgender Bordcomputer wie ich ist einzigartig!!!

Um dich noch mit ein paar nützlichen Kleinigkeiten auszurüsten, musst du diesen Schalter mit < ENTER > bestätigen, um das Ausrüstungsmenü aufzurufen.



Im Ausrüstungsmenü

Rechts auf dem Bildschirm findest du dann eine Darstellung deines aktuellen Bootes, links davon eine Liste der Ausrüstungsslots, die dir bei diesem Schiffstyp zur Verfügung stehen. Spätere, bessere Schiffe verfügen logischerweise über mehr Slots als diese Salatschüssel, die wir von El Topo kriegen. Die einzelnen Slots sind klar und unmissverständlich bezeichnet:

Waffen	Maximal zwei Waffen pro Schiff können in den Kampf mitgenommen werden.
Torpedo (nicht alle Modelle)	Falls das Schiff über einen Torpedowerfer verfügt, kannst du hier bis zu einer bestimmten Stückzahl Torpedos aufmunitionieren.
Buzzer (nicht alle Modelle)	Hat das Schiff eine automatische Torpedoabwehrvorrichtung, kannst du hier bestimmen, welches Modell du haben willst.
Generator	Hier kannst du deinem Schiff einen anderen als den Standardgenerator einbauen.
Repair Device (nicht alle Modelle)	Wenn du deinem Schiff eine Reparaturvorrichtung einbaust, werden während des Kampfes bereits die schlimmsten Schäden beseitigt. Spart uns eine Menge Nerven!
Special Item	Hier kann man noch andere spezielle Gegenstände einbauen.

Natürlich kannst du dein Schiff immer nur mit Gegenständen ausrüsten, die du vorher im Shop gekauft hast oder die du schon besitzt. Falls das Schiff für deine Ansprüche nicht genügend Ausrüstungsslots bietet, solltest du dich im Boatshop vielleicht mal nach etwas Raffinierterem umsehen...

Der jeweilige Ausrüstungsslot wird wieder mit den Pfeil-Tasten ausgewählt und mit < ENTER > bestätigt. Dann erscheint rechts eine Auswahlliste, die nur die Gegenstände anzeigt, die in dem ausgewählten Slot auch montiert werden können. Diese Liste funktioniert beinahe genauso, wie die Einkaufsliste im Shopmenü, nur dass man hier mit den Pfeiltasten Gegenstände in sein Schiff ein – oder sie wieder auslädt..

Mit < ENTER > oder < SPACE > schaltest du wieder zurück in die Liste der Ausrüstungsslots. Von da kannst du dann entweder einen neuen Slot auswählen oder mit < ESC > wieder in mein Hauptmenü zurückkehren.

DAS SCHIFFSMENÜ



Wenn du mit den Pfeiltasten den Schalter **»SHIP«** aktivierst und mit **< ENTER >** bestätigst, kommst du ins Schiffsmenü.

In der Mitte des Bildschirms erkennst du dein aktuelles Boot am orangenen Hintergrund. Mit den Pfeil-Tasten kannst du dich auch hier wieder durch die Liste der verfügbaren Boote klicken.

Unter der Abbildung des Bootes siehst du eine Liste mit technischen Details, die dir die Auswahl erleichtern. Die Zahl unter dem Eintrag **»PREISDIFFERENZ«** links zeigt dir den effektiven Preis dieses Schiffes. Da du nie mehr als ein Schiff gleichzeitig besitzen kannst, wird beim Kauf eines neuen Schiffes dein altes zum Einkaufspreis wieder in Zahlung genommen. Also hast du die Möglichkeit, einzelne Missionen in verschiedenen Schiffen anzutesten, ohne dabei einen Verlust zu machen... – wenn man mal von den Ausrüstungsgegenständen absieht, die du dabei natürlich verlieren könntest!

Deinen aktuellen Kontostand findest du dann unter dem Eintrag **»KONTOSTAND«**.

Wenn du ein Boot kaufen willst, dann bestätige mit der Feuertaste oder **< Enter >**. Falls du dabei in Versuchung kommst, mehr auszugeben als du hast, halte ich dich natürlich wie immer zurück. Ich weiß doch, was ich dir schuldig bin!

Wenn du deine Einkäufe erledigt hast, kommst du mit **< ESC >** zu meinem Hauptmenü zurück.

DAS DOCKMENÜ



Mit dem Schalter »**DOCK**« kannst du die Station verlassen. Bestätige diesen Schalter mit < ENTER >, wenn du das Dockmenü aufrufen möchtest.

Im Dock

Im Dock erhältst du von mir eine Auswahl der möglichen Aktionen. In aller Regel sind das Listen der möglichen Missionen oder Stationen, die du mit deinem Schiff ansteuern kannst.

Es kann natürlich auch sein, dass du zunächst ein paar Dialoge führen musst, um überhaupt aus der Station wieder wegzukommen. Wenn also gerade weder eine Mission noch eine andere Station in der Auswahlliste steht, solltest du den letzten Menüpunkt auswählen: Zurück in die Station.

Wähle eine der möglichen Aktionen mit den Pfeil-Tasten aus und bestätige sie dann mit der Feuertaste oder < ENTER >.

Mit < ESC > kommst du wie immer in mein Hauptmenü zurück.

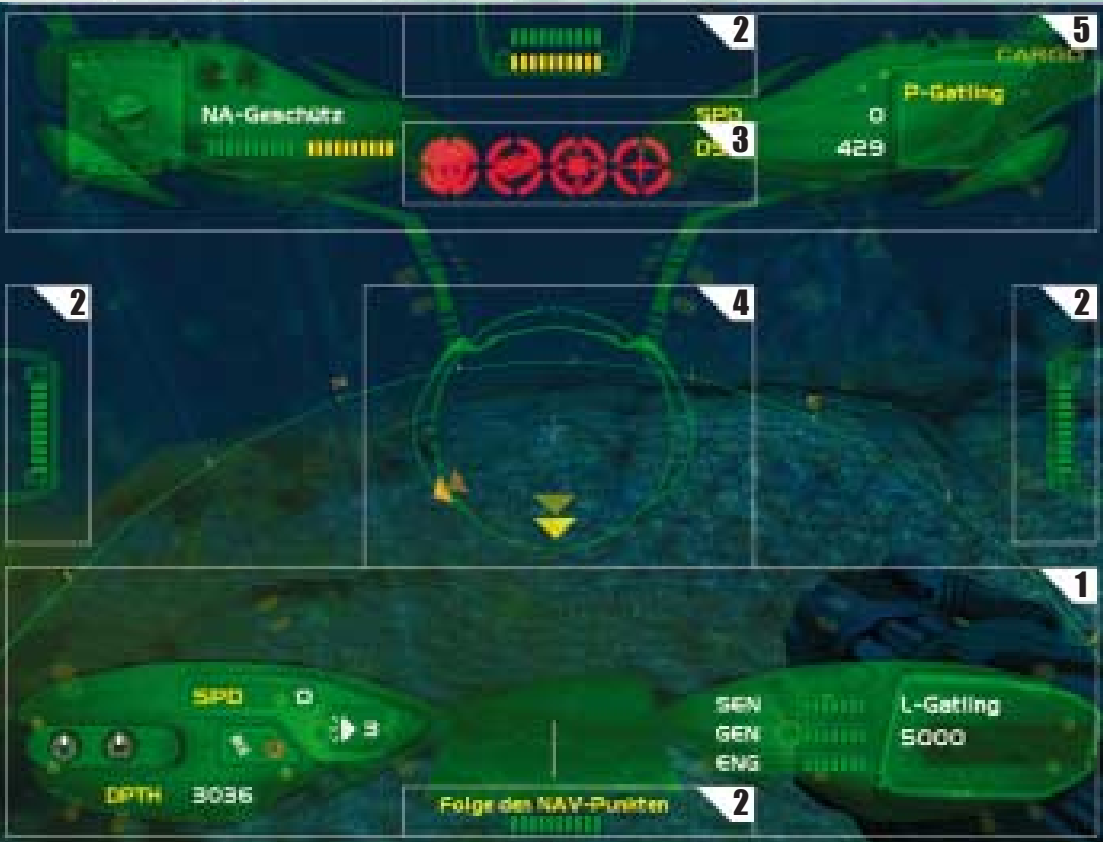
OPTIONS MENÜ

Im Optionsmenü findest du Gelegenheit, dir bereits gesehene Zwischensequenzen (**MOVIES**) anzuschauen, den Schwierigkeitsgrad einzustellen (**LEVEL**), oder einen Spielstand zu laden (**LOAD**), den du natürlich vorher abgespeichert haben musst (**SAVE**). Mit »**BACK**« kommst du wieder in mein Hauptmenü.

DAS COCKPIT

Wenn du nun mit allem soweit ausgerüstet bist, lehne dich zurück, und mache dich erst mal genauer mit dem Cockpit vertraut. Schließlich ist die meisterhafte Beherrschung seines fahrbaren Untersatzes für einen Söldner lebenswichtig!!!

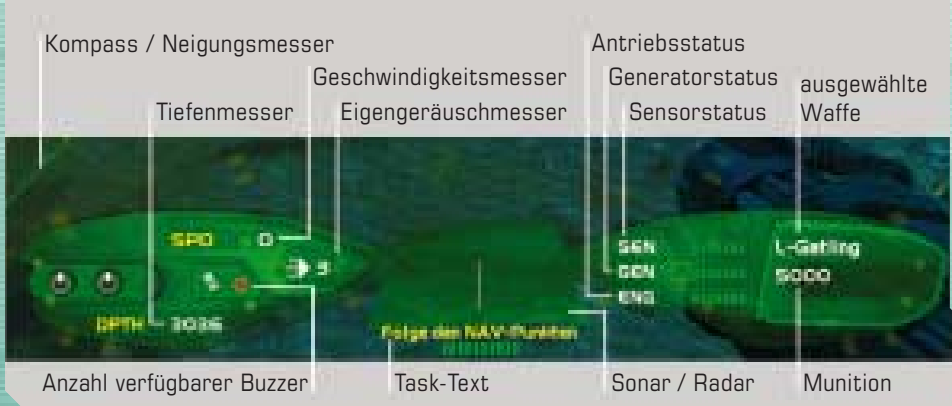
In diesem Bild hier siehst du alle im Spiel möglichen Anzeigen.



1. Systemstatus des eigenen Schiffes
2. Schutzschilde an der jeweiligen Seite des eigenen Schiffes
Grün = kinetisch
Gelb = EMP
3. Bedrohungsanzeigen
4. Ziel- und Ortungsvorrichtung
5. Zielstatus

SYSTEMSTEUERUNG

1



ANZEIGE DER SCHILDSTÄRKE

2



kinetischer Schild (grün)

Gesamt-EMP-Schild (gelb)

BEDROHUNGS-ANZEIGEN

3



Dekompression

Strömung

Torpedowarnung

Aufschaltwarnung

ZIEL- UND ORTUNGSVORRICHTUNG

4



Fadenkreuz

Wegpunktmarker
(orange)

Zielmarker
(gelb)

ZIELSTATUSANZEIGEN

5

Darstellung des Gegners/ Zieles

Geschwindigkeit des Gegners



EMP-Schild des Gegners

Entfernung vom Ziel

Kinetischer Schild des Gegners

Ladung

KÄMPFEN

Die Schiffe in Aqua werden entweder mit Tastatur und Maus, Joystick oder Gamepad gesteuert.

DEFAULTSTEUERUNG: SINGLEPLAYER

Funktion	Tastatur, Maus	Joystick (Vorschlag)
Beschleunigen (Vorwärts fahren)	W; Pfeil hoch	Taste A
Bremsen (Rückwärts fahren)	S; Pfeil runter	Taste B
Strafe links	A; Pfeil links	Coolie Hat links, Z-Achse (Roll-Achse)
Strafe rechts	D; Pfeil rechts	Coolie Hat rechts, Z-Achse (Roll-Achse)
Strafe hoch	R	Coolie Hat hoch
Strafe runter	F	Coolie Hat runter
Horizontales Manövrieren	Maus-X-Achse	X-Achse
Vertikales Manövrieren	Maus-Y-Achse	Y-Achse
Objekt locken	E, Maustaste 3 (Mitte/Rad drücken)	Taste 3
Waffen durchschalten (vorwärts)	C, Mausrad hoch	Taste C
Waffen durchschalten (rückwärts)	X, Mausrad runter	Taste D
Motor ausschalten	Bremsen (S, zweimal drücken)	Bremsen (Taste B, zweimal drücken)
Motor einschalten	Beschleunigen (W)	Beschleunigen (Taste A)
Booster starten	Beschleunigen (W, zweimal drücken)	Beschleunigen (Taste A, zweimal drücken)
Buzzer abwerfen	TAB, Maustaste 4	Taste 4
Waffe: Primärfunktion, Ingame-Sequenz abbrechen	SPACE, Maustaste 1 (links)	Taste 1 (Auslöser)
Waffe: Sekundärfunktion	V, Maustaste 2 (rechts)	Taste 2
Hauptmenü, Mission abbrechen	ESC	
Ingamesequenz beschleunigen	SPACE	
Spiel pausieren	ESC	
Screenshot speichern (wird abgelegt in »windows/ anwendungsdaten/aquanox«)	DRUCK	

DEFAULTSTEUERUNG: MULTIPLAYER

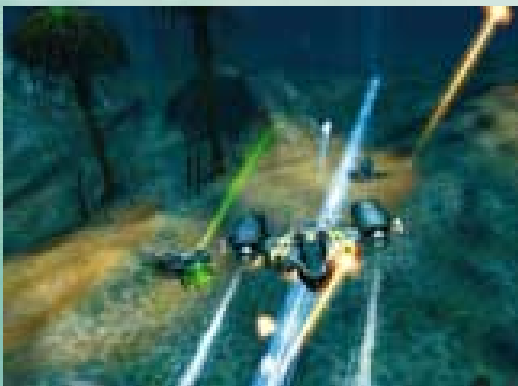
Funktion	Tastatur, Maus	Joystick (Vorschlag)
Beschleunigen (Vorwärts fahren)	W; Pfeil hoch	Taste A
Bremsen (Rückwärts fahren)	S; Pfeil runter	Taste B
Strafe links	A; Pfeil links	Coolie Hat links, Z-Achse (Roll-Achse)
Strafe rechts	D; Pfeil rechts	Coolie Hat rechts, Z-Achse (Roll-Achse)
Strafe hoch	R	Coolie Hat hoch
Strafe runter	F	Coolie Hat runter
Horizontales Manövrieren	Maus-X-Achse	X-Achse
Vertikales Manövrieren	Maus-Y-Achse	Y-Achse
Objekt locken	E, Maustaste 3 (Mitte/Rad drücken)	Taste 3
Waffen durchschalten (vorwärts)	C, Mausrad hoch	Taste C
Waffen durchschalten (rückwärts)	X, Mausrad runter	Taste D
Booster starten	Beschleunigen (W, zweimal drücken)	Beschleunigen (Taste A, zweimal drücken)
Waffe: Primärfunktion, Ingame-Sequenz abbrechen	SPACE, Maustaste 1 (links)	Taste 1 (Auslöser)
Waffe: Sekundärfunktion	V, Maustaste 2 (rechts)	Taste 2
Waffe wählen: Vendetta Gun	1	
Waffe wählen: Vendetta Sniper	2	
Waffe wählen: Plasma Gatling	3	
Waffe wählen: EmpActor	4	
Waffe wählen: Vendetta Gatling	5	
Waffe wählen: Quantum Blaster	6	
Waffe wählen: Laser Gatling	7	
Waffe wählen: Sizzler	8	
Waffe wählen: Torpedo Launcher	9	
Waffe wählen: Scalarhowitzer	0	
Hauptmenü	ESC	
Spielstand	^	
Chat Konsole	TAB	
Screenshot speichern (wird abgelegt in »windows/ anwendungsdaten/aquanox«)	DRUCK	

KAMPFSTRATEGIEN

Jede Kampfstrategie leitet sich aus den Zielen eines Kampfes ab: Den Gegner vernichten und selber überleben. Diese beiden Ziele bedingen einander, denn ein vernichteter Feind kann das eigene Leben nicht mehr gefährden und je länger man lebt, desto mehr Gegner kann man vernichten. Jedes Manöver in einem Kampf ist unmittelbar auf eines dieser beiden Ziele ausgerichtet. Die einzelnen Techniken mit ihren jeweiligen Vor- und Nachteilen und die besonderen Aspekte des Gruppenkampfes werden hier nun genauer vorgestellt.

Verinnerlicht diese Manöver, wenn ihr Wert auf ein langes Leben legt, denn auch den Gegnern sind die meisten dieser Techniken sehr wohl bewusst ...

Das **Engage-Manöver** ist ein angriffsvorbereitendes Manöver, bei dem man versucht, sich in eine günstige Schussposition zu bringen. Bei den meisten Schiffen und Bodenfahrzeugen ist eine Lage hinter dem Ziel auf der feindlichen Kiellinie besonders günstig. Dies gilt vor allem für den Abschuss reaktionsträger Torpedos, vor denen der Feind in dieser Lage nur schwer ausweichen kann. Verfügt das Ziel über Geschütztürme, sollte euer Annäherungspunkt in einem toten Winkel sein, der von Schiffstyp zu Schiffstyp unterschiedlich ist.

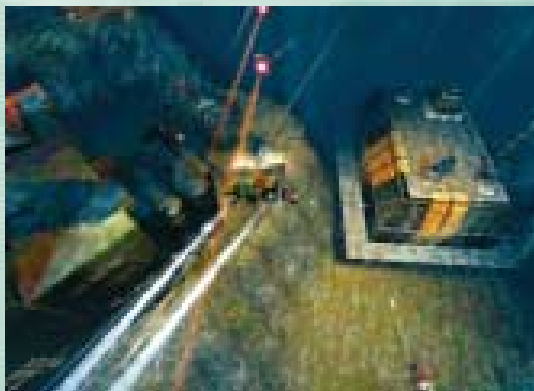


Haltet bei der Durchführung dieses Manövers ausreichend Abstand zum Ziel. Da das Engage-Manöver kein unmittelbares Angriffs- oder Fluchtmanöver darstellt, seid ihr bei seiner Durchführung leichte Beute. Gerade bei flink agierenden Zielen gilt es hier also abzuwägen, ob der strategische Vorteil der günstigeren Schussposition das eigene Risiko aufwiegt.

Das **Sit and Spin-Manöver** ist das einfachste aller Angriffsmanöver. Die meisten unerfahrenen Piloten, die einem in AQUANOX begegnen, werden diese Technik relativ häufig einsetzen. Bei dem Sit and Spin Manöver stoppt man aus voller Fahrt ab, richtet sich auf den Gegner aus, eröffnet für einige Sekunden das Feuer und fährt anschließend mit Vollgas in eine andere Richtung wieder los. Schiessen aus dem Stand ist in aller Regel zielgenauer, da man die eigene Geschwindigkeit nicht mehr berücksichtigen muss. Durch das plötzliche Abbremsen zu Beginn des Manövers und das anschließende Beschleunigen verreißt man den eigenen Vorhaltepunkt beim Gegnern und ist eine Weile vor Schüssen sicher. (Der Vorhaltepunkt ist der Punkt, den man anvisieren muss, um in der Bewegung zu treffen.) Dauert die Ziel- und Angriffsphase jedoch zu lange, gibt man gerade im Gruppenkampf eine hervorragende Zielscheibe ab.

Das **Wave-Manöver** ist ein Angriffsmanöver aus der Bewegung heraus. Beim Wave-Manöver richtet man sich auf den Gegner aus, eröffnet das Feuer und fährt dabei gleichzeitig in einem gewissen Abstandsbereich zum Gegner immer vor- und zurück. Obwohl das Zielen in einem Wave-Angriff etwas schwieriger als bei der Sit and Spin Variante ist, bietet er jedoch zwei wesentliche Vorteile, die ihn gerade für eine längere Angriffsphase interessant machen.

Mit Hilfe des Wave-Manövers wird immer ein gewisser Sollabstand zum Ziel eingehalten, in dem man ihm je nach seiner Position entweder hinterher fährt, oder rückwärtsfahrend auf Abstand bleibt. Der zweite Vorteil besteht darin, dass man durch die Beschleunigung und dem damit verbundenen Richtungswechsel weniger leicht von Angreifern getroffen werden kann. Für das Schiff, das man mit diesem Manöver direkt angreift, ist man aber immer noch ein relativ leichtes Ziel.



Das **Strafe-Manöver** ist das wirksamste aller Angriffsmanöver und beinhaltet zusätzlich die Flucht Komponente. Dieses Manöver kann nur von Schiffen gefahren werden, die über besonders ausgeprägte Seitenstrahlruder verfügen, um sich zur Seite bewegen zu können. Bei dem Strafe - Angriff ist der Angreifer immer mit dem Bug auf das Ziel ausgerichtet und schießt kontinuierlich. Die Seitenstrahlruder werden dabei eingesetzt, um sich möglichst weit vom Bug des Gegners weg und zu seinem Heck hin zu bewegen. In Kombination mit den Haupttriebwerken führt dies insgesamt zu einer Orbitalbewegung um den Gegner herum.

Bei dieser Angriffsform ist es sinnvoll, einen möglichst kleinen Abstand zum Ziel einzuhalten, um mit seinen seitlichen Bewegungen möglichst große relative Winkelgeschwindigkeiten zum Gegner zu erzielen. Besonders gegen träge Schiffe wie Bomber oder gegen Bodenfahrzeuge ist dieser Angriff höchst wirkungsvoll, da er einem ermöglicht, ständig in der Kiellinie des Gegners zu bleiben, ohne das Feuer unterbrechen zu müssen. Sollte man selber in die unangenehme Situation kommen, dass gegen einen selbst ein Strafe-Angriff durchgeführt wird, kontert man am besten durch Gegen-Strafen. Dadurch, dass man sich seitlich in die gleiche Richtung bewegt wie der Gegner, verhindert man, dass er hinter einen gelangt.

Wenn die Situation zu brenzlich wird und man zu viele Treffer kassiert, wird es Zeit ein Ausweichmanöver durchzuführen. Damit entfernt man sich aus der unmittelbaren Gefahrenzone und bringt sich in eine günstigere Ausgangsposition für einen Folgeangriff. Der Ausweichende versucht durch Hakenschlagen den Vorhaltepunkt für den Angreifer zu verreißen und somit das Zielen für ihn zu erschweren.

Die Länge der Hakenschläge ist abhängig von der Manövrierfähigkeit des Schiffes: Je träger ein Schiff ist, desto länger sollten sie sein. Besonders wirkungsvoll ist das Hakenschlagen, wenn es annähernd senkrecht zur Angreifer-Zielachse hin geschieht.

Man fährt dabei immer ein wenig in Richtung des Gegners, um hinter ihn zu gelangen. Das Einschalten des Gegenschubes, wenn sich der Gegner hinter einem befindet, hat die Situation auch schon häufig radikal verändert! Dabei ist jedoch Folgendes zu beachten: Ausweichen darf kein Dauerzustand sein, denn bei diesem Manöver kann man selbst die Gegner nicht ins Visier nehmen.

Einige der Gegner, gegen die man kämpft, wissen genau wann sie in den Gefahrenbereich der Primärwaffe kommen und können sich durch ein geschicktes Ausweichmanöver in Sicherheit bringen, bevor man auch nur den ersten Treffer gelandet hat. Hier hilft dann nur Hartnäckigkeit und Streufire.

Früher oder später wird es dazu kommen, dass man sich mit einer ganzen Gruppe von Feinden konfrontiert sieht. Wenn man Glück hat, ist in einer solchen Situation auch einer der Wingmen zur Stelle.

Für den Kampf in der Gruppe gelten im Prinzip die gleichen Richtlinien wie für den Einzelkampf. Es kommen nur noch zwei zusätzliche Aspekte hinzu.

Zunächst sollte man, sobald man sich einmal für ein Ziel entschieden hat, an ihm dran bleiben, wenn nichts besonderes zu einem Wechsel zwingt.

Zwei Schiffe, deren Schilde man zur Hälfte runtergeschossen hat, sind genau so gefährlich wie zwei unbeschädigte. Es ist besser, in dieser Zeit lieber ein Ziel komplett zu zerstören. Zum anderen konzentriert man das Feuer zusammen mit den Verbündeten immer auf ein Ziel, um die gegnerischen Reihen möglichst schnell zu lichten. Denn: Es geht nicht um Fair Play, sondern einzig ums Überleben!!!



Der wahre Meister des Unterwasserkampfes beherrscht nicht nur die perfekte Ausführung all dieser Manöver, sondern weiß auch, welche er wann und in welcher Kombination einsetzen muss. Ein gewisses Gespür dafür, welche Waffe sich in welcher Situation eignet gehört natürlich ebenfalls dazu.

In der Anfangszeit einer Kämpferlaufbahn in AQUANOX wird man zwar ganz sicher zuerst einmal Erfahrungen sammeln müssen, aber die vorangegangenen Hinweise helfen, dass die ersten Abenteuer nicht gleich tödlich enden.



LEGENDE

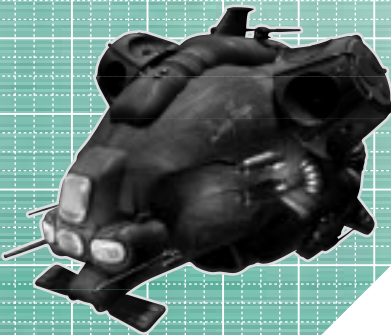
Durchschlagskraft	Gibt die Aufschlagsenergie eines Geschützes oder Torpedos in Megajoule (MJ) an. Unterscheidung von kinetischer und elektromagnetischer Kraft siehe Panzerung.
Locken	Zielerfassung.
Munitionsverbrauch	Die Waffen in AQUANOX lassen sich grob in zwei Klassen einteilen: die erste Klasse verschießt hart gepanzerte, ballistische Munition. Für sie gilt der Begriff »shell«. Bei einem einzigen Schuss stößt zum Beispiel ein Hartmantelgeschütz »1 shell« aus. Die zweite Klasse bilden die sogenannten »Energie Waffen« (Wie zum Beispiel der Unterwasser-Laser), die in erster Linie sehr viele Energieeinheiten verbrauchen. Diese werden in »E-shell« berechnet.
Panzerung	kin/emp – Prinzipiell gibt es zwei Arten von Angriffswaffen. Die ersten verursachen durch ihren Einschlag einen direkten, kinetischen Bootsschaden, während die EMP-Waffen in ihrem Ziel einen »elektromagnetischen Puls« auslösen, der ein Schiff schwer beeinträchtigen oder gar lahm legen kann. Gegen beide Waffen gibt es spezielle Panzerungen.
Sekundärfunktion	Die zweite Maustaste (in der Regel die rechte) wird mit einer Sonderfunktion belegt. Die Wirkungsweise und der Wirkungsgrad einer speziellen Waffe wird dadurch beeinflusst.
Snipermodus	Es ist bei manchen Waffen möglich aus einem Hinterhalt punktgenau auf das feindliche Objekt zu zoomen, zu zielen und zu feuern. Der Snipermodus ist bei manchen Geschützen eine Sekundärfunktion (rechte Maustaste).
Strafing	nennt sich das seitliche Pendeln bei einer Angriffsfahrt. Dadurch werden breitwirkende Geschoss-Fächer ausgeworfen und der Angreifer selbst bietet ein schwereres Ziel.
Vorhaltepunkt	Punkt der anvisiert werden muss, um den Gegner in der Bewegung zu erfassen.
Wendigkeit	Zeigt an, ob ein Torpedo eigene Manövriervorrichtungen besitzt bzw. wie gut diese funktionieren.



TOILER

Data

Klasse	Scout
Geschwindigkeit	vorwärts: 115 km/h rückwärts: 79 km/h horizontal: 58 km/h vertikal: 58 km/h
Beschleunigung bis zur max. Geschwindigkeit	4,0 s
Manövrierfähigkeit	schwammig
Länge	7,3 m
Panzerung	kin/emp 16 000 MJ / 900 MJ
max. Anzahl Torpedos	4



DROWSY MAGGIE

Data

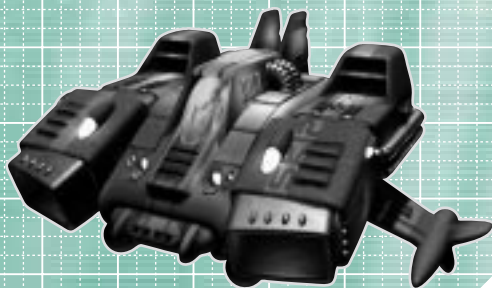
Klasse	Kleinfrachter
Geschwindigkeit	vorwärts: 104 km/h rückwärts: 72 km/h horizontal: 36 km/h vertikal: 36 km/h
Beschleunigung bis zur max. Geschwindigkeit	4,2 s
Manövrierfähigkeit	mittel
Länge	25,0 m
Panzerung	kin/emp 25 000 MJ / 1 100 MJ
max. Anzahl Torpedos	6



AVENGER

Data

Klasse	Scout
Geschwindigkeit	vorwärts: 140 km/h rückwärts: 97 km/h horizontal: 68 km/h vertikal: 68 km/h
Beschleunigung bis zur max. Geschwindigkeit	3,0 s
Manövrierfähigkeit	mittel
Länge	10,5 m
Panzerung	kin/emp 22 000 MJ / 1 000 MJ
max. Anzahl Torpedos	6



SKIPJACK

Data

Klasse	Scout
Geschwindigkeit	vorwärts: 166 km/h
	rückwärts: 115 km/h
	horizontal: 83 km/h
	vertikal: 83 km/h
Beschleunigung bis zur max. Geschwindigkeit	0,6 s
Manövrierfähigkeit	schwammig
Länge	7,3 m
Panzerung	kin/emp
	20 000 MJ / 900 MJ
max. Anzahl Torpedos	5



VORTEX

Data

Klasse	Scout-Bomber Hybride
Geschwindigkeit	vorwärts: 137 km/h
	rückwärts: 97 km/h
	horizontal: 68 km/h
	vertikal: 68 km/h
Beschleunigung bis zur max. Geschwindigkeit	2,9 s
Manövrierfähigkeit	mittel
Länge	22,8 m
Panzerung	kin/emp
	36 000 MJ / 3 600 MJ
max. Anzahl Torpedos	8



SUCCUBUS II

Data

Klasse	Scout
Geschwindigkeit	vorwärts: 169 km/h
	rückwärts: 119 km/h
	horizontal: 86 km/h
	vertikal: 86 km/h
Beschleunigung bis zur max. Geschwindigkeit	2,0 s
Manövrierfähigkeit	mittel
Länge	16,6 m
Panzerung	kin/emp
	40 000 MJ / 1 600 MJ
max. Anzahl Torpedos	10

**VOODOO BREATH****Data**

Klasse	Bomber
Geschwindigkeit	vorwärts: 130 km/h
	rückwärts: 90 km/h
	horizontal: 65 km/h
	vertikal: 65 km/h
Beschleunigung bis zur max. Geschwindigkeit	3,0 s
Manövrierfähigkeit	direkt
Länge	20,7 m
Panzerung	kin/emp
	56 000 MJ / 2 400 MJ
max. Anzahl Torpedos	14

**PHOBOCASTER****Data**

Klasse	Bomber
Geschwindigkeit	vorwärts: 180 km/h
	rückwärts: 126 km/h
	horizontal: 90 km/h
	vertikal: 90 km/h
Beschleunigung bis zur max. Geschwindigkeit	2,0 s
Manövrierfähigkeit	direkt
Länge	19,2 m
Panzerung	kin/emp
	48 000 MJ / 1 900 MJ
max. Anzahl Torpedos	12

GUNS

VENDETTA GUN

Die »Vendetta« ist ein Standard-Geschützturm, mit dem ihr als erstes Bekanntschaft machen werdet. Es handelt sich dabei um drei verschiedene Geschütztürme, die je nach Version aufrüstbar sind: Die »Vendetta I« hat einen Lauf, »Vendetta II« hat zwei Läufe und ist schneller nachzuladen. Mehrere ultrahochoverhitzte Hartmantelgeschosse mit einer Reichweite von ca. 500 Metern werden pro Salve dabei abgefeuert. Die kinetische Aufschlagsenergie ist nicht besonders hoch, aber bei manchen Einsätzen völlig ausreichend.

Die Gatling-Version der Vendetta besitzt drei rotierende Läufe. Die Nachladezeiten pro Salve werden dadurch erheblich verkürzt. Version 1 und 2 treffen punktgenau, die Gatling-Version streut.

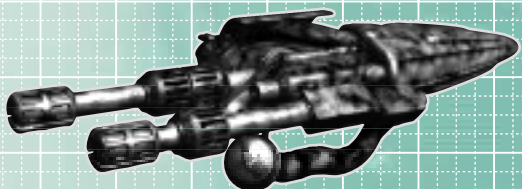
VENDETTA I



Data

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 140 MJ
Geschwindigkeit	schnell
Reichweite	500 m
Nachladezeit	0,4 s
Munitionsverbrauch pro Schuss	1 shell
Sekundärfunktion:	Snipermodus höherer Schaden, langsamere Nachladezeit

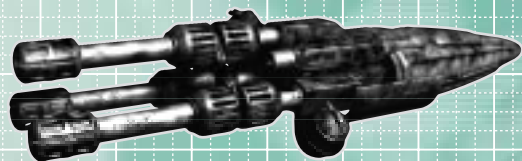
VENDETTA II



Data

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 140 MJ
Geschwindigkeit	schnell
Reichweite	500 m
Nachladezeit	0,2 s
Munitionsverbrauch pro Schuss	1 shell
Sekundärfunktion:	Snipermodus höherer Schaden, langsamere Nachladezeit

VENDETTA GATLING



Data

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 140 MJ
Geschwindigkeit	schnell
Reichweite	500 m
Nachladezeit	0,1 s
Munitionsverbrauch pro Schuss	1 shell
Sekundärfunktion:	3fach-Schuss Nachladezeit 0,4 s trifft punktgenau, 3facher Schaden

PLASMA GUN

Die »Plasma Gun« gibt es in dreifacher Ausfertigung: eine normale Version, eine doppelläufige und eine Gatling-Version mit schnell rotierenden Läufen.

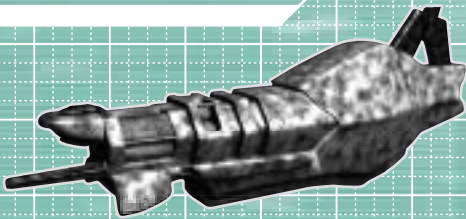
Die beiden Einzelschuss-Varianten verfügen über hohe kinetische Einschlagskraft und eine geringe EMP-Wirkung. Die Gatling-Version lädt schnell nach, hat eine hohe Feuerfrequenz und keine EMP-Wirkung.

Das Prinzip der Plasmawaffen ist folgendes: Durch einen enormen Laserschuss im grünblauen Bereich wird eine Art Vakuumkanal durch das Wasser gedampft. Durch diesen Kanal schießt ein gebündelter Plasmastrahl auf das Ziel zu. Das Plasma ist ein extrem hoch erhitztes Wasserstoff-Gasgemisch (mehrere Millionen Kelvin), dessen Atome ionisiert sind. Das bedeutet, dass die Elektronen aus ihren Umlaufschalen um die Atomkerne gerissen wurden. Unsere Sonne besteht, vereinfacht gesagt, aus Plasma. Der Strahl tritt mit ca. 10 Millionen km/h in den Vakuumkanal ein und erreicht so sein Ziel.

Neben hohen kinetischen Wirkungen verursacht die Plasmawaffe in der Hülle des getroffenen Schiffes eine Röntgenstrahlung, welche den EMP (elektromagnetischer Puls) auslösen: Teile der elektrischen Anlagen fallen, je nach Treffer-Ort, aus.

Plasma Gun 1 und 2 treffen punktgenau, die Gatling streut.

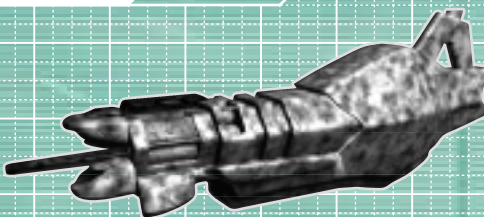
PLASMA GUN I



Data

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 400 MJ
Geschwindigkeit	mittel
Reichweite	300 m
Nachladezeit	0,4 s
Munitionsverbrauch pro Schuss	1 E-shell
Sekundärfunktion:	Snipermodus höherer Schaden, langsamere Nachladezeit

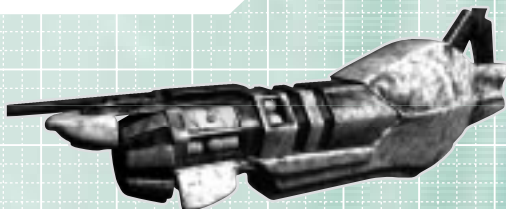
PLASMA GUN II



Data

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 400 MJ
Geschwindigkeit	mittel
Reichweite	300 m
Nachladezeit	0,2 s
Munitionsverbrauch pro Schuss	1 E-shell
Sekundärfunktion:	Snipermodus höherer Schaden, langsamere Nachladezeit

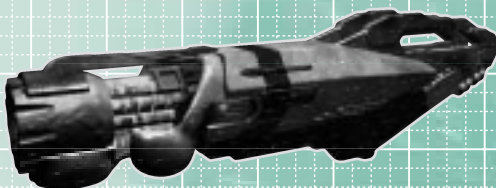
PLASMA GATLING



Data

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 400 MJ
Geschossgeschwindigkeit	mittel EMP 4 MJ
Reichweite	300 m
Nachladezeit	0,12 s
Munitionsverbrauch pro Schuss	1 E-shell
Sekundärfunktion:	Nachladezeit 0,2 s trifft punktgenau, restl. Werte s.o.

LASER GATLING

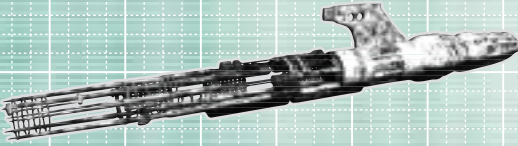


Data

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 700 MJ
Geschossgeschwindigkeit	mittel
Reichweite	400 m
Nachladezeit	0,12 s
Munitionsverbrauch pro Schuss	2 E-shells
Sekundärfunktion:	Mehrfachschuss (Simultanschuss), 6 E-shells pro Schuss 2 000 MJ Schaden, Nachladezeit 0,6 s

Die Lasergatling ist eine schnellrotierende Laserwaffe mit einer kurzen Nachladezeit von nur 0,1 Sekunden. Die Reichweite beträgt 200 Meter und ihre kinetische Einschlagwirkung liegt im mittleren Bereich. Die Laserwaffe ist eine von mehreren sogenannten Direct Energy Weapons (DEWs), die in AQUANOX zum Einsatz kommen. Im ersten Moment erscheint eine Laser-Strahlenwaffe unter Wasser unmöglich. Allerdings wird man im 27. Jahrhundert durchaus mit blaugrünen Lasern im Nanometerbereich selbst Wasser durchdringen können. Streut im Primärmodus. Im Sekundärmodus punktgenau.

EMPACTOR



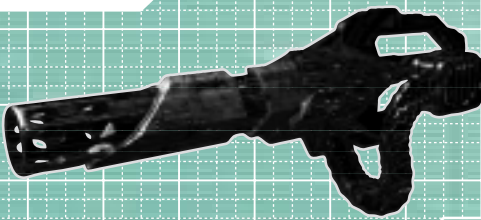
Data

Durchschlagskraft	EMP 62 MJ
Geschossgeschwindigkeit	mittel
Reichweite	200 m
Nachladezeit	1,0 s
Munitionsverbrauch pro Schuss	4 E-shells
Sekundärfunktion:	kürzere Nachladezeit, dafür weniger Durchschlagskraft pro Schuss

Wie ein blauer Kugelblitz durchpflügt das Geschoss des EMPactor die Tiefsee. Beim Aufprall mit dem Zielobjekt frisst sich der brennende Mantel aus Titan-Sauerstoff-Magnesium-Legierung durch dessen Hülle und verursacht durch Gammastrahlenbursts eine erhebliche elektromagnetische Pulswirkung.

Dadurch wird das Ziel geschwächt oder sogar lahmgelegt. Das Ziel kann danach, je nach Gefechtssituation, mehr oder weniger gemüht oder zerstört werden.

HITMAN

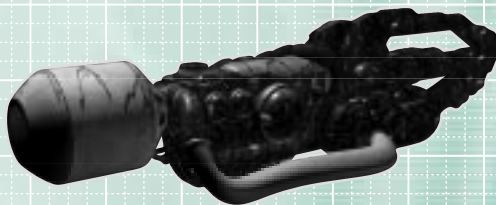


Data

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 1 600 MJ
Geschossgeschwindigkeit	langsam
Reichweite	300 m
Nachladezeit	1,2 s
Munitionsverbrauch pro Schuss	15 shells
Sekundärfunktion:	keine

Eine enorme Durchschlagskraft haben diese Wolframgranaten mit einem ultraharten Urkern und einem Aufschlagzünder, der ihnen auch den Namen gab. Auch wenn sie ein wenig behäbig und hilflos durch die See zu trudeln scheinen, ist ihre Wirkung dennoch verheerend. Eine exzellente Waffe gegen stehende Ziele und im Nahkampf.

DOOM MORTAR



Data

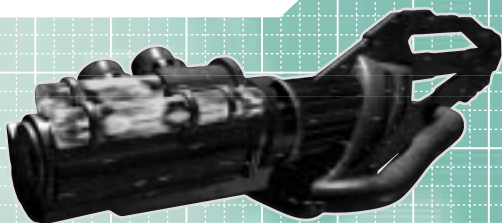
Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 2 400 MJ
Geschwindigkeit	langsam
Reichweite	200 m
Nachladezeit	2,0 s
Munitionsverbrauch pro Schuss	12 E-shells
Sekundärfunktion:	2facher Schaden, 2fache Nachladezeit

Manche werden diesen »Höllenmörser« noch aus Schleifahrt kennen. Aber die Wissenschaftler der Machina Antarctica haben seine Technologie weiterhin ausgereift, so dass eine der mächtigsten Waffen Aquas entstanden ist.

Im Prinzip besteht der innere Kern der Geschosse aus einer ultraharten Spezial-Legierung aus Silicium-Karbid und Wolfram, während die Außenhülle aus nanotechnisch manipulierten C-60 Kohlenstoff gefertigt ist. Zwischen Außenhülle und mittlerem Kern befindet sich eine Sphäre, angefüllt mit Nanostaub aus Titan und Magnesium, welcher in einer Abschusskammer der Waffe durch Gammastrahlung auf eine extrem hohe Temperatur gebracht wird. Beim Abfeuern der Waffe entlässt die Außenhülle nach und nach die brennenden Metalle durch eine Art Jet-Rohr. Beim Eintreffen im Ziel entsteht eine extrem wuchtige kinetische Zertrümmerungswelle, während gleichzeitig das Zielobjekt durch einen ultrahochfrequenten elektromagnetischen Puls teilweise bis ganz lahmgelegt wird.

Es handelt sich bei dem »Doom Mortar« um eine extrem effektive Waffe und sie bringt ihr Ziel dem Jüngsten Gericht mit Sicherheit um einiges näher.

SIZZLER



Data

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 6 000 MJ
Geschwindigkeit	schnell
Reichweite	200 m
Nachladezeit	4,0 s
Munitionsverbrauch pro Schuss	50 E-shells
Sekundärfunktion:	Snipermodus Reichweite 300 m

Ein Naturereignis von einem Unterwasser-Laser. Ein enormer zyanblauer Kanal verdampften Wassers gibt den Weg auf das Ziel frei und dadurch peitscht ein hochenergetischer Partikelstrahl mit ungebremsster Wucht auf das betreffende Objekt. Der Sizzler ist sozusagen unwiderstehlich und nichts, was von ihm getroffen wird, wird sich je wieder richtig erholen.

TORPEDOS

STANLEY

Data

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 8 000 MJ	Wendigkeit	ungelenkt
max. Geschwindigkeit	430 km/h	Lautstärke	mittel
Lebensdauer	3,4 s	Ortungssystem	keines
Nachladezeit	5 s	Ablenkung	nicht möglich

Der gute Kumpel aller Kampfpiloten. Der Stanley-Torpedo ist geradeaus, simpel und zuverlässig im Nahkampf gegen Boote oder Panzer.

THRESHER SHARK

Data

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 10 000 MJ	Wendigkeit	gut
max. Geschwindigkeit	223 km/h	Lautstärke	mittel
Lebensdauer	6,0 s	Ortungssystem	passiv
Nachladezeit	5 s	Ablenkung	Buzzer, laute Objekte

Direkt nach dem Abfeuern schaltet sich dieser Torpedo auf sein Ziel. Da er leicht durch Geräusche etc. abzulenken ist, ist er im Kampfgetümmel eher unnütz. Am besten einsetzbar bei nur einem Gegner.

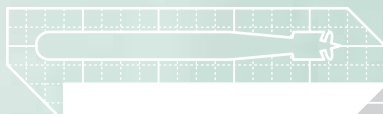
BULL SHARK

Data

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 20 000 MJ	Wendigkeit	schlecht
max. Geschwindigkeit	223 km/h	Lautstärke	mittel
Lebensdauer	7,0 s	Ortungssystem	passiv
Nachladezeit	5 s	Ablenkung	Buzzer, laute Objekte

Höhere Durchschlagskraft als der »Thresher« aber ebenso leicht durch Störgeräusche (z.B. Buzzer) abzulenken. Seine Aufschaltzeit ist etwas geringer, was bedeutet, dass er nicht sofort durch ein falsches Ziel abgelenkt wird.

TIGER SHARK

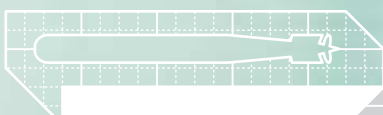


Data

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 12 000 MJ	Wendigkeit	gut
max. Geschwindigkeit	245 km/h	Lautstärke	mittel
Lebensdauer	8,0 s	Ortungssystem	passiv
Nachladezeit	5 s	Ablenkung	Buzzer, laute Objekte

Im Gegensatz zu den vorherigen Torpedos ist der Tiger Shark zwar auch durch Störgeräusche ablenkbar, aber dennoch viel wendiger und schneller.

MAN EATER



Data

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 14 000 MJ	Wendigkeit	sehr gut
max. Geschwindigkeit	288 km/h	Lautstärke	mittel
Lebensdauer	10,0 s	Ortungssystem	erweitert passiv
Nachladezeit	5 s	Ablenkung	Buzzer

Bereits in »Schleichfahrt« gehörte der Man Eater zu den beliebtesten und gefährlichsten Torpedos. Mittlerweile wurde er aufgerüstet. Er ist so gut wie nicht abzuschütteln oder abzulenken und bleibt hartnäckig an seinem Ziel.

HAMMERHEAD SHARK

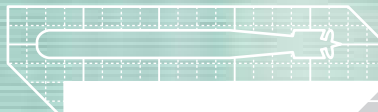


Data

Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 10 000 MJ	Wendigkeit	sehr gut
max. Geschwindigkeit	324 km/h	Lautstärke	laut
Lebensdauer	15,0 s	Ortungssystem	optisch
Nachladezeit	5 s	Ablenkung	nicht möglich

Im Normalfall erreicht dieser Torpedo Überschallgeschwindigkeit unter Wasser (Superkavitation) nach der letzten internationalen Kriegswaffen-Konvention in Floating Bombay gehören allerdings solche Waffen zu den verbotenen. Trotzdem bleibt der Hammerhead der beste, schnellste und teuerste Torpedo in Aqua. Im Grunde gibt es vor ihm kein Entkommen. Eine Geräusch-Ablenkung ist schlichtweg unmöglich. Einmal auf sein Ziel aufgeschaltet, ist er nicht mehr abzuschütteln.

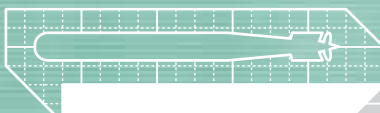
FLASH SHARK



Data				
Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 1 000 MJ		Wendigkeit	sehr gut
max. Geschwindigkeit	245 km/h	EMP 400 MJ	Lautstärke	leise
Lebensdauer	10,0 s		Ortungssystem	erweitert passiv
Nachladezeit	5 s		Ablenkung	Buzzer

Etwas Besonderes unter den Torpedos ist diese reine EMP-Waffe. Der Flash erfasst sein Ziel, jagt mit relativ hoher Geschwindigkeit hinterher und dringt in die äußeren Hüllen des Opfers ein, wo er enorme Gammastrahlenbursts auslöst. Diese verursachen einen elektro-magnetischen Puls (EMP), der die Systeme des Opfers schwächt oder gar lahmlegt. Gut, wenn ein Boot ohne größeren Schaden erobert werden soll.

BIG BANG 1



Big Bang 1

Data				
Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 40 000 MJ		Wendigkeit	schlecht
max. Geschwindigkeit	90 km/h		Lautstärke	laut
Lebensdauer	20,0 s		Ortungssystem	optisch
Nachladezeit	5 s		Ablenkung	nicht möglich

Der Big Bang ist die dicke Berta unter den Torpedos. Er nimmt geradezu gemütlich Fahrt auf und nähert sich langsam seinem Ziel. Es wäre sinnlos, ihn in einem hektischen Schlachtgetümmel gegen schnelle, wendige Gegner einzusetzen. Als Anti-Fregatten bzw. Anti-Gebäude Torpedo ist er ideal. Wo er einschlägt kocht minutenlang der Ozean. Aber Vorsicht: Durch seine Schwerfälligkeit ist der Big Bang 1 auch leicht abzuschießen.

BIG BANG 2



Data			
Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 60 000 MJ	Wendigkeit	schlecht
max. Geschwindigkeit	54 km/h	Lautstärke	laut
Lebensdauer	33,0 s	Ortungssystem	optisch
Nachladezeit	5 s	Ablenkung	nicht möglich

Wie der Big Bang 1 ist auch die zweite Version ein Anti-Fregatten bzw. Anti-Gebäude Torpedo. Er ist allerdings noch langsamer und bahnt sich seinen Weg geradeaus und unerbittlich auf sein Ziel zu. Seine Wirkung ist mehr als verheerend. Da nützt die beste Panzerung und die härteste Außenhülle nichts.

LEECH



Data			
Durchschlagskraft	Kinetic Impact: 1 000 MJ	Wendigkeit	extrem gut
max. Geschwindigkeit	360 km/h EMP 1 000 MJ	Lautstärke	leise
Lebensdauer	7,0 s	Ortungssystem	optisch
Nachladezeit	5 s	Ablenkung	nicht möglich

Der Leech ist die teuflische Variante des Flash Shark. Er besitzt beim Aufprall eine enorme kinetische Wucht, wie auch einen gnadenlosen EMP-Effekt. Nichts kann den ultraschnellen Flitzer aufhalten, nichts kann dem wendigen Höllengeschoss entkommen. In »Schleichfahrt« wurde der Leech als eine der ultimativen Waffen gegen die Bionten-Boote eingesetzt.

MULTIPLAYERWAFFEN

WAFFEN

Es folgt eine Auflistung der Waffen, sortiert nach »Stärke«. Alle Waffen werden mit Primär- und Sekundärfunktion aufgeführt. Respawn-Time für die Waffen beträgt in der Regel 25 Sekunden.

Vendetta Gun	<i>Primär:</i> Null-Zeit-Geschoss. Langsame Feuerrate. Geringer Schaden. <i>Sekundär:</i> Null-Zeit-Sniper-Geschoss. Extrem langsame Feuerrate im Zoom-Mode. Geringer Schaden, wenn kein Weak Spot getroffen wird. Auf Weak Spot sofort tödlich. Extreme Reichweite.
Vendetta Sniper	<i>Primär:</i> Null-Zeit-Sniper-Geschoss mit extrem langsamer Feuerrate. Geringer Schaden. <i>Sekundär:</i> Null-Zeit-Sniper-Geschoss mit extrem langsamer Feuerrate im Zoom-Mode. Geringer Schaden, wenn kein Weak Spot getroffen wird. Auf Weak Spot sofort tödlich. Extreme Reichweite.
Plasma Gatling	<i>Primär:</i> Fluggeschosse mit hoher Geschwindigkeit. Hohe Feuerrate. Mittlere Streuung. Mittlerer Schaden. Mittlere Reichweite. <i>Sekundär:</i> Fluggeschosse mit hoher Geschwindigkeit. Mittlere Feuerrate. Ohne Streuung. Mittlerer Schaden. Mittlere Reichweite.
EMPactor	<i>Primär:</i> Fluggeschosse mit hoher Geschwindigkeit. Hohe Feuerrate. Ohne Streuung. Mittlerer Schaden (EMP). Mittlere Reichweite. <i>Sekundär:</i> Fluggeschoss mit langsamer Geschwindigkeit. Extrem langsame Feuerrate. Hoher Splash-Schaden (EMP). Extrem großer Splash-Radius. Mittlerer Schaden. Mittlere Reichweite.
Vendetta Gatling	<i>Primär:</i> Null-Zeit-Geschoss. Sehr hohe Feuerrate. Starke Streuung. Geringer Schaden. Extreme Reichweite. <i>Sekundär:</i> Null-Zeit-Geschoss. Mittlere Feuerrate. Keine Streuung. Mittlerer Schaden. Extreme Reichweite.
Quantum Blaster	<i>Primär:</i> Zwölf gleichzeitig ausgelöste Fluggeschosse mit hoher Geschwindigkeit. Sehr langsame Feuerrate. Extreme Streuung. Kurze Reichweite. Extremer Schaden aber nur auf extrem nahe Entfernung. <i>Sekundär:</i> KEINE.
Laser Gatling	<i>Primär:</i> Fluggeschosse mit mittlerer Geschwindigkeit. Hohe Feuerrate. Geringe Streuung. Mittlerer Schaden. Hohe Reichweite. <i>Sekundär:</i> Fluggeschosse mit mittlerer Geschwindigkeit. Mittlere Feuerrate. Ohne Streuung. Schwerer Schaden. Hohe Reichweite.
Sizzler	<i>Primär:</i> Strahlengeschütz mit sehr schneller Geschwindigkeit. Extrem langsame Feuerrate. Mittlere Life-Time. Extrem schwerer Schaden. Sehr hohe Reichweite.

TORPEDO LAUNCHER

Stanley-Torpedo	Extrem schnelle Geschwindigkeit. Extrem schwerer Splash-Schaden. Mittlerer Splash-Radius. Ungelenkt.
Hammerhead-Torpedo	Schnelle Geschwindigkeit. Schwerer Splash-Schaden. Mittlerer Splash-Radius. Sehr wendig.
Leech-Torpedo	Schnelle Geschwindigkeit. Schwerer Splash-Schaden (EMP). Mittlerer Splash-Radius. Sehr wendig.
BigBang-Torpedo	Langsame Geschwindigkeit. Mittlerer Splash-Schaden. Grosser Splash-Radius. Sehr träge.

ITEMS

Ammo - Shells	Munition für Vendetta Gun, Vendetta Sniper und Vendetta Gatling. RespawnDelay: 25
Ammo - Energy-Packs	Munition für Quantum Blaster, Plasma Gatling und Laser Gatling. RespawnDelay: 25
Ammo - EMP-Charges	Munition für den EmpActor. RespawnDelay: 25
Ammo - Sizzler-Cores	Munition für den Sizzler. RespawnDelay: 25
RepairDevice +25	Repariert 25% des Schildes. RespawnDelay: 25
RepairDevice +50	Repariert 50% des Schildes. RespawnDelay: 25
ArmorShards +5	Fügt 5% zum Schild hinzu, bis zu einem Maximum von 200% RespawnDelay: 25
ArmorShards +25	Fügt 25% zum Schild hinzu, bis zu einem Maximum von 200% RespawnDelay: 25

POWERITEMS

Hier eine Auflistung der Power-Items. Power-Items sind Items die extrem selten vorkommen und von sehr großem Wert sind. Es gibt sicher nie alle dieser PowerUps in einer Map und diese Items sind meist auch nur einmal pro Map vorhanden und sehr umkämpft oder versteckt.

Power-Items haben unterschiedliche Respawn-Time

Booster	Gibt eine bestimmte Anzahl von Boosterladungen (verbessert kurzzeitig die Geschwindigkeit). Dauer: Bis aufgebraucht. RespawnTime: 90 Sekunden.
ArmorShards +100	Fügt 100% zum Schild hinzu, bis zu einem Maximum von 200% Dauer: Bis aufgebraucht. RespawnTime: 60 Sekunden.
AbsorberShield	Fügt ein extra Schild hinzu das 100 Trefferpunkte absorbiert. Dauer: Bis aufgebraucht. RespawnTime: 120 Sekunden.
MaxDamage	Verdoppelt den Schaden, den eine Waffe austeilt. Dauer: 25 Sekunden. RespawnTime: 90 Sekunden.
CloakingDevice	Das eigene Schiff wird unsichtbar (kaum noch zu sehen) Dauer: 25 Sekunden. RespawnTime: 120 Sekunden.
EngineAmplifier	Das eigene Schiff wird 25% schneller und wendiger. Dauer: 25 Sekunden. RespawnTime: 90 Sekunden.
Scalarhowitzer	Das eigene Schiff wird mit einem ultrastarkem Strahlengeschütz ausgerüstet. Dieses Geschütz kann nur einmal abgefeuert werden, zerstört dabei aber alle andern Schiffe die den Strahl berühren. Dauer: Bis verbraucht. RespawnTime: 60 Sekunden.

BEGRIFFE

Null-Zeit-Geschoss	Geschoss das extrem schnell ist (4000 Meter pro Sekunde), also direkt nach dem Auslösen das Ziel erreicht.
Null-Zeit-Sniper-Geschoss	Geschoss das extrem Schnell ist (4000 Meter pro Sekunde), also das nach dem Auslösen das Ziel erreicht und zusätzlich die Chance auf HeadShots bietet.
Fluggeschosse	Geschosse die unterschiedlich schnell sind also nach dem Auslösen erst das Ziel erreichen müssen. Bei diesen Geschossen (die meisten Energiewaffen) muss man Vorhalten um sein Ziel zu treffen.
Strahlengeschütz	Ein Strahl aus Energie der einen Moment im Raum steht. Der Strahl geht direkt in Blickrichtung des eigenen Schiffes. Alle Objekte (außer dem Objekt das den Strahl auslöst) die den Strahl berühren nehmen Schaden. Der Strahl wird von Objekten aufgehalten, man kann also nicht durch Wände oder Schiffe schießen.
HeadShot	Ein Treffer im Weak Spot eines Schiffes, meist das Cockpit, mit einem Null-Zeit-Sniper-Geschoss. Dieser Treffer zerstört sofort das getroffene Schiff. Nur wenn das Opfer über ein AbsorberShield verfügt, überlebt es einen solchen Treffer.
Splash-Schaden	Schaden der flächenwirkend ist.
Splash-Radius	Größe der Fläche, in der eine Waffe wirkt.
Life-Time	Dauer, die ein Strahl eines Strahlengeschützes im Raum stehen bleibt.

SONSTIGE AUSRÜSTUNG

Generatoren	Die Generatoren sind in vier Gruppen aufgeteilt und demnach auch in ihrem Kaufpreis gestaffelt: Sie unterscheiden sich im Wesentlichen durch schnellere Aufladezeiten.
Special Items	Turbo-Booster: Machen durch ultrahoch erhitzte Gase das Kampfbboot kurzzeitig schnell. Silator: Dämpft die Maschinengeräusche des eigenen Bootes und macht es so für den Gegner schwerer zu orten.
Buzzer-Werfer	Effektives Defensivsystem gegen bestimmte Torpedos, die durch Störgeräusche, die der Buzzer aussendet, abgelenkt werden. Jedes Schiff kann eine bestimmte maximale Anzahl an Buzzern mitnehmen.
Repair Device	Die Hüllen eines Kampfbbootes sind außergewöhnlich komplex aufgebaut. Spezielle Nanostrukturen ermöglichen eine »Instant-Reparatur« durch mikrotechnologische Roboter.

GEGNERKLASSEN

Geschütztürme

Diese Abwehrkanonen können am Boden auf Felsvorsprüngen (Bodengeschütze) oder auf Schlachtschiffen (Turrets) angebracht sein. Torpedotürme verschießen ausschließlich Torpedos und sind extrem gefährlich.

Um sie zu vernichten, muss man erkennen, wo sie ihren toten Winkel haben. (Achtung: bei den Turrets ist dieser meist größer als bei den Bodengeschützen, dafür gibt es jedoch Deckung durch die vielen anderen Turrets).

Das Besondere an den Turrets sind ihre Ortungssysteme, die u.a. auf optischer Basis beruhen. Sie können in einem bestimmten Winkel die Umgebung erfassen, immer bezogen auf die Ausrichtung ihrer Geschütze.

Ihr zweites Ortungssystem ist akustisch und reicht meist nicht so weit wie das optische, dafür funktioniert dieses System in alle Richtungen. Je nach Qualität des akustischen Ortungssystems und natürlich der Lautstärke (Noiselevel) des eigenen Schiffes kann man sich den Turrets nähern, ohne entdeckt zu werden. Unterschreitet man aber einen bestimmten Abstand, nützt der leiseste Motor nichts. Sie werden unweigerlich entdeckt und angegriffen!

Panzer

Panzer werden in erster Linie zum Schutz von Bodenzielen eingesetzt. Die Panzer sind meistens nicht sehr wendig und können den Boden nicht verlassen, aber dafür sind sie extrem stark geschützt und von großer Feuerkraft. Speziallegierungen machen Aqua-Panzer zur harten Nuss. Es gibt sie in einer leichten, wendigen und in einer schweren Version.

Scouts

Unter den Kampfeinsatz-Booten die kleinste, aber auch wendigste Klasse. Das Wesen der Scouts zeichnet sich nicht durch eine enorme Waffenbestückung aus (es gibt nur wenige Torpedos und Bordkanonen), sondern durch ihre enorme Schnelligkeit. Ein Scout kann selbst einem Bomber gefährlich werden, wenn dessen Pilot nur über wenig Erfahrung verfügt.

Jeder Machtblock in Aqua hat eigene Versionen dieser Klasse und selbstverständlich fahren die verschiedenen Piloten auch verschiedene Taktiken und Manöver. Jeder Scout hat die Möglichkeit sogenannte »Buzzer« auszuwerfen, das sind Störgeräusche verursachende Sonden, die manchen Torpedotyp ablenken können.

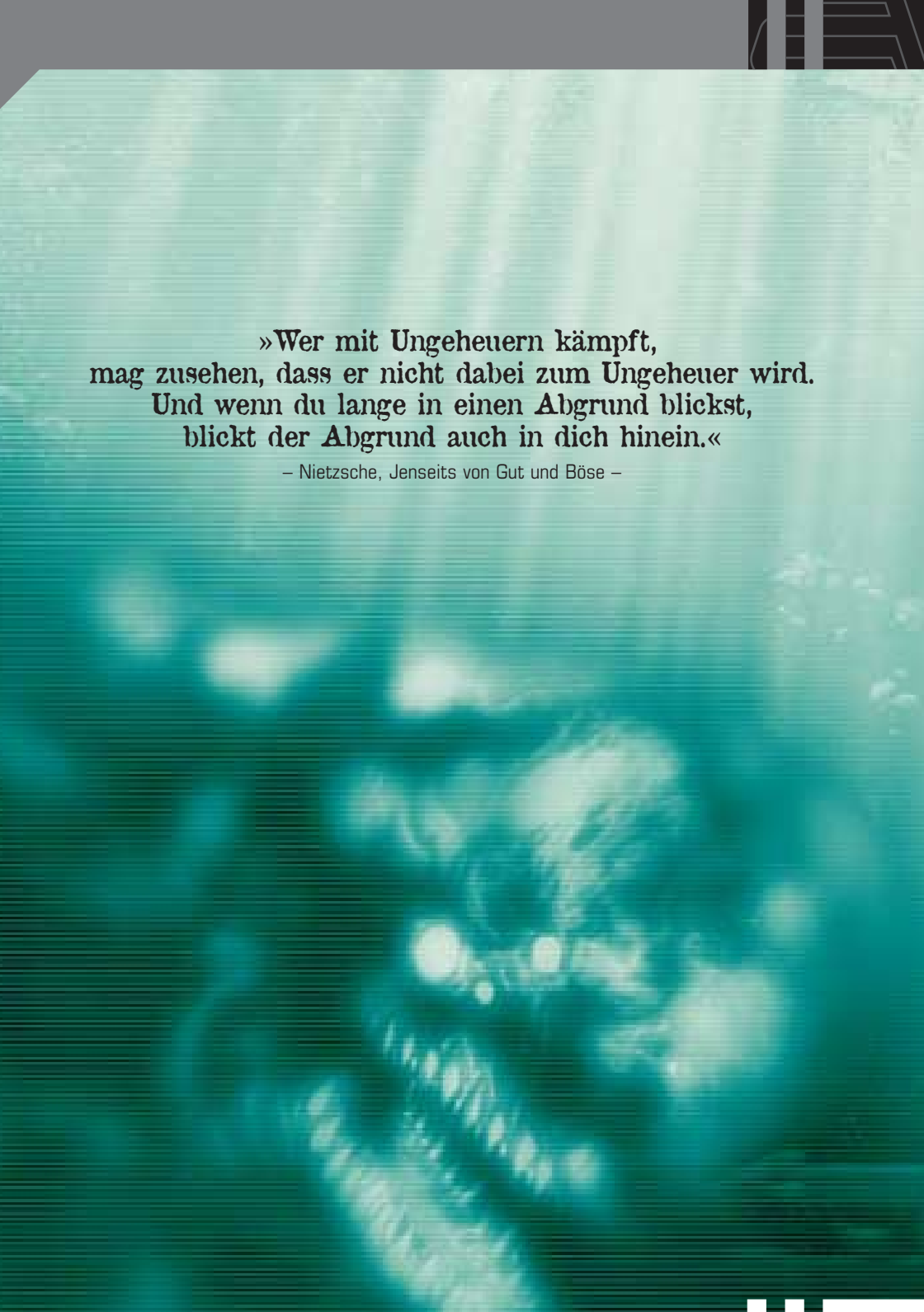
Bomber

Ein Bomber ist durch seine aufwändige Panzerung und durch seine zahlreichen Waffensysteme ein gefährlicher Gegner. Meist wird er zur Deckung der Flanke benutzt oder dient als Eskortboot von Fregatten oder Schlachtschiffen.

Es hat keinen Sinn, mit Stanley-Torpedos einen Bomber knacken zu wollen. Die einzigen Chancen, die ein Scoutpilot gegenüber einem Bomber hat, sind seine Geschwindigkeit (Bomber sind relativ schwerfällig und langsam) und teure, hocheffektive Torpedos.

Fregatten

Fregatten sind die kleinen Schwestern der Schlachtschiffe. Auf ihnen befindet sich meistens die Koordinationszentrale eines Schlachtverbandes. Niemand kann eine Fregatte alleine lahm legen, dazu bedarf es konzertierter Aktionen. Fregatten benutzen meist Bomber und Scouts als Escort- bzw. Aufklärungsboote. Die Geschütze der Fregatten sind enorm und ihre Torpedobestückung schier unerschöpflich.



**»Wer mit Ungeheuern kämpft,
mag zusehen, dass er nicht dabei zum Ungeheuer wird.
Und wenn du lange in einen Abgrund blickst,
blickt der Abgrund auch in dich hinein.«**

– Nietzsche, Jenseits von Gut und Böse –

DIE GESCHICHTE VON AQUA

Aus dem Channel Omega Beitrag »Pioniere der Tiefe« von Kaz Stealth. (2665)
 Der nachfolgende Text wurde von Prof. 2ten Grades Charlotte Gillmore, Machina Antarctica verfasst. Die in eckigen Klammern gesetzten Daten spiegeln eine grobe Timeline der Geschichte Aquas wieder, wie sie von Channel Omega erstellt wurde.

[2014 – 2050]

Die Volksrepublik China, Südostasien, Indien, Europa und USA errichten erste Langzeit-Habitate unter Wasser. Die Stationen sind allesamt modular gebaut (ISS und MIR 2 Standards) und lassen jederzeit eine Erweiterung zu. Die größte Tiefe erreichen die Chinesen mit 6000 Metern am Abhang des Marianengrabens.

- In den unabhängigen Staaten der ehemaligen Sowjetunion, auf dem Balkan sowie an zahlreichen anderen Orten der Welt entstehen die ersten Kämpfe in Krisenherden.
- Beginnende Massenflucht aus Australien auf Grund des zunehmenden Abbaus der Ozonschicht.
- Fortschreitende Vernichtung des Regenwaldes.
- Virus-Epidemien und Krebserkrankungen nehmen explosionsartig zu.
- Fundamentalistische Glaubenskriege erschüttern den Nahen Osten und Südamerika.
- Wirtschaftskrieg zwischen USA und Japan.

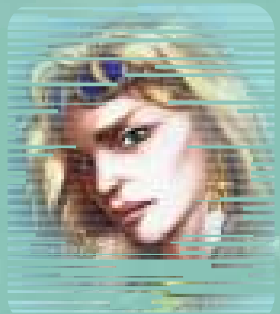
[2030]

- Die erste H-Bombe wird von Indien auf Pakistan geworfen.
- Zusammenbruch der UNO.

[2061]

Zeitpunkt der offiziellen Besiedelung der Ozeane.

CHARLOTTE GILLMORE: *Zu diesem Zeitpunkt war die Wanderung der Menschheit in die Tiefen der Ozeane bereits in vollem Gange und näherte sich ihrem Ende. Aus anfänglich wissenschaftlichen Stationen der Chinesen und Japaner im Marianengraben, der nordatlantischen Staaten in der Biskaya und der arabisch-indischen Nationen im Golf von Bengalen entstanden weitläufige, primitive Zufluchts Habitate. Bereits im Jahr 2030 arbeiteten über fünfzigtausend Menschen in den Weltmeeren. Das Leben in den Stationen war extrem hart und, bedingt durch hohe Drücke und fragwürdige Atemgasmischungen (von denen einige sogar heute noch eingesetzt werden), erkrankten die meisten von den Meeresbewohnern an Nervenkrankheiten, Knochennekrosen und Zerebralinfarkten.*



A

Der Zustrom weiterer, von Krankheit, Krieg und Hunger vertriebener Flüchtlinge in die Stationen riss nicht ab. Entgegen den überall herrschenden Kriegsgesetzen wurde wesentliches Know How und ein immenses Maß an Technik in die Ozeane geschmuggelt.

Einige der fortschrittlicheren Regierungen begannen nach und nach die Abwanderung in die Tiefsee zu unterstützen. Aus Habitaten wurden Stationen, aus Stationen wurden komplexe Städte.

Im Jahr 2100 war der Grundstein für Aqua gelegt. Der vorherrschende Kampf ums Überleben in einer Welt von durchschnittlich 200 - 500 bar Außendruck schweißte die Menschen aller Nationen zusammen. Informationen und Materialien wurden ausgetauscht.

[2105]

Gründung der staatsübergreifenden und weitgehend unabhängigen Kommission zur Entwicklung neuer Energietechniken, Transportmöglichkeiten und Atemgasproduktionen durch die drei großen subozeanischen Bündnisse: die indisch-arabische Allianz im arabischen Meer, das Nordpazifische Bündnis sowie das Nordatlantische Bündnis. Der Grundstein der späteren EnTrOx-Company ist gelegt.

[2142]

Die EnTrOx-Company wird gegründet und wird nun größtenteils privatwirtschaftlich geführt. Der van der Waal Clan wird von nun an die Leitung wie in einer Art Erbmonarchie übernehmen.



CHARLOTTE GILLMORE: *Es gab gemeinsame Abbauunternehmen aller Großmächte, um an die für den Habitatsbau so wichtigen Rohstoffe wie Eisen, Wolfram, Kohlenstoff und Niobium zu kommen.*

Der elektromagnetische Puls des Antimaterie-Meteoriten richtete unter Wasser nichts aus. Sicherlich gab es einige Flutwellen, aber in erster Linie verwandelte sich die Oberfläche Terras in eine Hölle.

Berechnungen werden beweisen, dass sich sogar die Erdachse, bedingt durch die einseitige abrupte Polschmelze leicht verschoben hat.

Dazu müssten die Forscher allerdings an die Oberfläche.

[2178]

Long Akira ernennt sich selbst zum Shogun. Aus dem früheren Konkudat wird nun auch offiziell ein hierarchisch äußerst streng gefestigtes Shogunat, an deren Spitze der Shogun steht. Seine Macht wird durch das Erbrecht weitergegeben. Akiras Hauptaugenmerk liegt auf der Entwicklung neuer Waffentechniken und dem Aufbau einer funktionierenden Militärstruktur, die bis zum heutigen Tage sämtliche Gesellschaftszweige des Shogunats beeinflusst. Ohne Militärdienst gibt es weder als Lehrer noch als Wissenschaftler noch als einfacher Arbeiter ein Weiterkommen. Viele flüchten in das Gebiet des östlichen Pazifik vor die Küste Südamerikas in die »Tornado-Zone«.

CHARLOTTE GILLMORE: *In den folgenden Jahrhunderten konzentrierte sich die Forschung hauptsächlich auf die Entwicklung von Unterwasserstädten, Bootstechnologie, Antriebssysteme (die in der*



Etablierung des Dipolantriebs und der Superkavitationstechnologie gipfelten, Kernfusionsprojekten und anderen lebenserhaltenden Technologien.

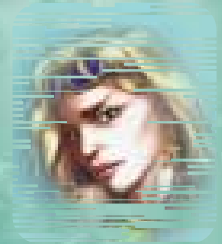
Ganze Forschungszweige wurden vergessen. Ihre Erkenntnisse, die selbst im einundzwanzigsten Jahrhundert ein beachtliches Maß angenommen haben mussten, wurden vernachlässigt.

[2587]

Ehemalige Wissenschaftler der EnTrOx gründen mit der finanziellen Hilfe unbekannter Geldgeber aus der Tornado-Zone eine Forschungsstation im Südpolarmeer, die »Machina Antarctica«.

CHARLOTTE GILLMORE: *Erst seit den letzten einhundert Jahren wendet sich die Kraft der Wissenschaft wieder Forschungszweigen wie Quantenphysik, Molekularchemie, Genetik und Artenbiologie zu.*

Aus den toten Wassern der mit dichten Materietepichen versiegelten Ozeane wurden teilweise wieder saubere, sauerstoffhaltige Gebiete mit eigenen biologischen Kreisläufen, die allerdings nicht auf einer photosynthetisch basierenden Nahrungskette beruhten, sondern auf einer chemosynthetischen, deren Ursprung die zahllosen Hot Vents und Cold Vents der mittelozeanischen Rücken und Subduktionszonen im Pazifik waren.



[2611]

Aufbau eines flächendeckenden Netzes von »Sprungsternen«, den sog. »Entropoints«, an denen die neuen, 500 Meter langen Schiffe mit ihren kombinierten Dipol- und Superkavitationsantriebssystemen an- und ablegen können.

Beginn eines neuen Welthandels und, als Folge davon, Beginn eines neuen Protektionismus.

[2650]

Friedenskonferenz in New Bombay, auf der ein Friedensvertrag zwischen den drei großen Machtblöcken unterzeichnet wird.

[2655]

Arbeitslose Söldner gründen ein Söldnersyndikat im Pazifik, um größere Aufträge annehmen zu können.

[2661]

Die Welt Aqua steht vor einer neuen Bewährungsprobe. Der abtrünnige General des Shogunats, Akira, zettelt gemeinsam mit einem Waffenschmuggler-Ring, dessen Chefs der Clansfürst Zalman und der EnTrOx-Boss Leo van der Waal sind, beinahe einen aquaweiten Krieg an. Im Roten Meer jedoch beendet Admiral Wodja Ping die Krise, in dem er einen Kamikaze-Angriff auf Akiras Schlachtschiff fährt.

Aber jetzt greifen die Bionten an, eine bio-robotische Spezies, deren Herkunft niemand kennt. Emerald Flint und die Ronin Hong Long bewahren zusammen mit dem Ozeaniden SEM die Welt vor dem Untergang, indem sie die gefährliche Seismobombe der Bionten im Marianengraben entschärfen und zur Zerstörung ihres Brückenkopfes »Survion« vor Australien beitragen.



CHARLOTTE GILLMORE: *Meeresbewohner wurden gentechnologisch nachgezüchtet und den neuen Wasserbedingungen (kälter, salziger, sauerstoffärmer) angeglichen. In der Nähe der großen Zentren wie Neopolis (Biskaya), Floating Bombay (Golf von Bengalen), Wostock (Nordwest-pazifik) finden sich immer größere Artenvorkommen, denn die Oxigenisierung des Wassers durch Spezialanlagen bildet eine wichtige Lebensgrundlage, ebenso wie das starke Vorkommen von Nahrungsquellen.*

Die Menschheit in Aqua gestaltet sich ihr Ökosystem und ihre Umwelt so lebenswert wie nur irgend möglich. Die Tatsache allerdings bleibt bestehen, dass der Mensch in dieser Umwelt niemals zu Hause sein wird. Seine Welt wird für lange Zeit ein Hochdruckgefängnis bleiben.

ATLANTISCHE FÖDERATION



Zentrum: Neopolis, 2203 m

Nebenstationen: Jules, 2426m
 Deepdraft I, 4585m
 Deepdraft II, 4400m
 Parlamentskomplex
 Fusionskraftwerk

Im Nordatlantik liegt das Zentrum eines der mächtigsten Machtblöcke Aquas: Neopolis, Sitz der Atlantischen Föderation.

Durch Teile der einstigen NATO-Staaten gegründet, schloss sich das lockere nordatlantische Bündnis im Jahre 2112 zu einer engen Föderation zusammen.

Den Anlass dazu lieferte das zwei Jahre zuvor von Long Guiwen errichtete monarchistische »Konduktat« im nord-westlichen Pazifik, das im Jahre 2178 von Long Akira zum »Shogunat« umgewandelt wurde.

»Der Machtblock in der Philippinensee« und die Präsenz des Konduktators wurden den Bewohnern des Nordatlantiks zu massiv. Als Long im Jahre 2135 den Vertrag zur weltweiten Kontrolle und Nutzung der Kernfusion brach, war eine allgemeine Aufrüstung und die Gründung schlagkräftiger Armeen und Söldnerheere die Folge.

Seit 2112 wird die Regierung der Föderation von einem demokratisch gewählten Parlament gebildet, an dessen Spitze der Präsident der Föderation steht. Ministerräte, Ausschüsse und Oppositionsparteien gewährleisten den Erhalt demokratischer Prinzipien.

Seitdem sieht sich Neopolis – im Gegensatz zu der Militärdiktatur des Shogunats (das ehemalige »Konduktat« in der Philippinensee) und der Vettern- und Fürstenwirtschaft der Clansunion (Indischer Ozean) – als demokratische Weltmacht, welche die Wahrung der Menschenrechte und die Freiheit des Individuums verteidigt.

Aber der Glanz stumpft langsam ab.

Nach Ende des Kalten Krieges und nach Abschluss von Friedenverträgen mit dem Shogunat regt sich in Neopolis eine neue politische Strömung.

Neue, junge Politiker aus den Hochschulen des Techno-Business verdrängen die alten, behäbig gewordenen Haudegen.

Neue Schlagworte machen die Runde: Transhumanes-Bio-Engineering, Anti-Schlaf Gesetze, gelockerte Schusswaffengesetze innerhalb der Habitate, Lohnkostensenkungen.

Seit einem Monat herrscht Ausnahmezustand in Teilen der Föderation, Neopolis voran. Die Wahlen wurden ausgesetzt (eine komplizierte Rechnung der sog. Vorwahl-Sitzeverteilung im Stadtparlament machte dies möglich, an der Grenze der Legalität), der Bürgermeister durch eine dem Militär nahestehende Interimsregentin namens Kristina dePonto (HiCommander der Northpolar Garnison) ersetzt. Leute gehen auf die Straßen, streiken, die Bevölkerung ist gespalten. Den Jungen gefällt der Gedanke an einen »Quantensprung der Technologie« und einen »Evolutionssprung zum Transhumanen Wesen«, während die Älteren die wahren Probleme nüchterner sehen: stagnierende Wirtschaftslage, Lohnkrise, Verschmutzung der Habitate etc.

Hoffnung für alle verspricht das geheime Projekt »Brainfire«, das im Pazifik durchgeführt werden soll.

TORNADO ZONE



Zentrum

Atacama-City, 5285 m

Nebenstationen:

Lima I, 1728 m

Lima II, 2283 m

Scavanger, 2540 m

Ein Sprichwort sagt: »Was du nicht in der Clansunion bekommen kannst, kriegst du in der Tornado-Zone!«

Dieses langgestreckte Aquatorium liegt im Ostpazifik entlang der Küstenlinie Südamerikas und erstreckt sich von Hawaii bis nach Feuerland. Am Rande der Tiefseegräben von Peru, Atacama und Chile entstanden hier im 22. Jahrhundert viele Flüchtlings-Stationen und eine bunt gemischte Bevölkerung aus allen Teilen der Welt.

Schon früh zeigte sich, dass die Tornado-Zone ein Auffangbecken für allerlei Piraten, Anarchisten, Freidenker und Verfolgte war. Verstoßene Fürsten der Indisch-Arabischen Clansunion bauten sich hier ihre verfeindeten Aquatorien auf. Nach und nach drängten Warlords von überall her in die Zone. Es folgten turbulente Jahrhunderte des Bürgerkriegs, des Terrors und der Gesetzlosigkeit. Hohe, aber unzufriedene Offiziere der anderen Machtblöcke in Aqua sammelten Gefolgsleute um sich und gründeten Städte wie die legendäre »Atacama City« in einer Felsenhöhle vor der Küste von Chile.

Abtrünnige Militärs aus dem diktatorischen Shogunat im Philippinisch-Südchinesischen Meer fanden hier ihre zweite Heimat, genauso wie weltweit verfolgte Verbrecher, Schmuggelringe, Geheimorganisationen und alle Formen von Zivilisationsflüchtlingen.

Die Zone erwarb sich im Verlauf der Jahrhunderte eine berühmt-berüchtigte Aura des kreativen, gesetzlosen Chaos. Industrieschmuggel, illegale Waffenschiebereien, verbotene wissenschaftliche Experimente sowie die Freiheit des Individuums wurden hier groß geschrieben. Zum Beginn von »AQUANOX« ist Iwan King (ein desertierter Offizier aus dem Shogunat) der einzige noch verbliebene Warlord. Er ist auf die Autarkie der Zone bedacht, bemüht sich aber um Staatsbeziehungen zu den Großmächten, vor allem zu der Atlantischen Föderation. Die Tornado-Zone wird staatsfähig.

Noch aber verstecken sich in den Canyons im Kontinentalabhang, in den Tiefseegräben und Gebirgsketten der Zone genügend durchgeknallte Existenzen, Piraten und Spinner, seien sie nun brandgefährlich oder schlicht liebenswert. Die Zone ist der Hauptschlagplatz des weltweiten, organisierten Schmuggels, ein Refugium für Verfolgte und groß genug, um sich für Ewigkeiten dort zu verstecken.

Emerald Flint, der Held des ersten großen Biontenkriegs wurde hier geboren. Sein Weg führt ihn immer wieder hierher zurück, weniger aus Sentimentalität sondern, weil hier eine anarchistische Atmosphäre von Freiheit, Aufbruch und Widerstand gegen alle Konventionen zu spüren ist.

ENTROX CORPORATION



Zentrum: Hauptsitz, 2365 m

Nebenstationen: Gotham, 1977m

Die ehemals internationale Kontroll- und Forschungsstation in der Straße von Florida wurde nach dem Konflikt mit Konduktor Long von 2135 im Jahre 2142 zu einer Behörde unter der Leitung der Atlantischen Föderation und erhielt den Namen EnTrOx (Energy-Transport-Oxygen). Aufgabe der EnTrOx-Company war es, eine Lösung der anhaltenden Probleme bei der Zusammensetzung des Atemgases unter erhöhten Druckbedingungen zu finden, sowie eine weltweite Versorgung durch Fusionsenergie sicher zu stellen.

Der Hauptsitz der mittlerweile internationalisierten Company ist der Atlantik vor Florida in der Floridastraße. Der Golfstrom (der an der Oberfläche ja nicht mehr fließen kann) ist in die Tiefe gewandert und bildet dort eine enorme Strömung, wie geschaffen zur Energiegewinnung (ähnlich einer weiteren EnTrOx-Dependance in der Dänemarkstraße, wo ein 1000 m hoher, unterseeischer Wasserfall Millionen Kubikmeter Wasser pro Sekunde trägt).

Die Company versorgt die größten Teile Aquas mit dem Atemgas Helinox (auf welches sie ein Patent hält), dem Know How zur Herstellung von modernsten Fusionskraftwerken und der Technologie in Sachen ultraschnelle »Sprungschiffe«.

Zu Zeiten des ersten großen Biontenkriegs war EnTrOx Privatbesitz des raffgierigen Leo van der Waal. Nach einigen Skandalen wurde van der Waal durch El Topo und dessen internationale Beziehungen entmachtet.

Der einst mächtigste Industrieboss Aquas hat sich in die modernen Habitate von Gotham (vor der Küste des ehemaligen New York) zurückgezogen.

Seine Schutzpolizei, Entropol, ist ihm loyal ergeben. Zuweilen gibt es mächtig Ärger zwischen den ehemaligen Entropol Haudegen um van der Waal und der neuen Einheit um Sergej Chang.

SHOGUNAT



Zentrum: Svesda Wostock, Hauptstation des Shogunats, 1649m

Der Machtblock des Shogunats erstreckt sich vom Ostpazifik über die Philippinensee bis zum Indischen Ozean.

Der Zusammenschluss von China, den GUS-Staaten, Japan sowie einigen der südostasiatischen Tigerstaaten zu einer Unterwasserallianz schuf den größten Machtblock Aquas.

Im Jahre 2112 ernannte sich der Sohn der Herrscher-Dynastie Long zum »Konduktator« und wurde von allen sino-japanisch-russischen Einwohnern verehrt und geachtet.

Dann, im Jahre 2135 brach Konduktator Long mit der Errichtung unkontrollierter Kernreaktoren den auf der Florida-Konferenz unterzeichneten Vertrag zur gemeinsamen, weltweiten Kontrolle der Kernfusion.

Als Reaktion auf diesen Vertragsbruch wurden die militärischen Einheiten der Atlantischen Föderation verstärkt.

Nach dem Tode Long Guiwens 2152 übernahm sein Sohn Akira die Macht in der Erbmonarchie. Unter seiner Führung wurde aus dem Konduktat eine massive Diktatur, an deren Spitze Akira selbst steht. Akira ernannte sich zum »göttlichen Shogun« und war von nun an Herrscher des Shogunats. Das tragende Gerüst dieses Machtblocks war und ist das Militär.

Waren die politischen Spannungen zwischen der Atlantischen Föderation und dem Shogunat während der Zeiten des ersten großen Biontenkriegs noch beunruhigend groß, findet im Jahr 2666 ein friedliches, ja fast freundschaftliches Zusammenleben statt.

Das Shogunat ist eine strenge, hierarchische Gesellschaft, deren Lebensmittelpunkt das Militär ist. Der oberste Heerführer und stellvertretende Shogun ist Admiral Ping jr., ein besonnener und fast liberal eingestellter Mensch. Emerald Flint hat böse Erinnerungen an das Shogunat. Einst saß er in den Strafkolonien des Ochotskischen Meeres in Haft und lernte dort die Ronin Hong Long kennen, die am Ende des großen Biontenkriegs ums Leben kam.

Da die Gesellschaft im Shogunat sehr straff organisiert ist und die Shogun-Regierung auf jeden Lebensbereich Einfluss nimmt, kommt es öfter zu Fluchtversuchen von Bürgern, aber auch von hochrangigen Politikern und Militärs.

Das Ziel der meisten in Ungnade gefallenen Flüchtlinge ist die Tornado-Zone. Dorthin bringen sie eine Menge an technischem Know How, aber auch eine extrem effiziente militärische Erziehung. Man sagt, in der Tornado-Zone gibt es nichts Gefährlicheres als einen Piraten, der ehemaliger Shogunatsoffizier ist. Iwan King, der Warlord der Zone, kam aus der Nähe des Marianengrabens.

CLANSUNION



Zentrum: Floating Bombay, Hauptstadt der Clansunion, 1287m

Was es in Aqua für Geld nicht zu kaufen gibt, bekommst du in der Clansunion für viel Geld. Das Indisch-Arabische Aquatorium liegt im zentralindischen Becken und erstreckt sich bis tief in den Süden des indischen Ozeans.

In einer relativ frühen Phase der Kolonisierung der Ozeane, 2200, schlossen sich die zahllosen Oberhäupter einzelner Völker, Familienverbände und ehemaliger Staaten des mittleren und südlichen Ostens zu einem heterogenen Staatsgebilde zusammen, das die »Clansunion« genannt wird. Nach den vielen Krisen und kriegesischen Konflikten zwischen den einzelnen Machtblöcken Aquas nahm die Clansunion ihre neutrale Stellung als »Macht der Mitte« wahr und entwickelte sich zu einem schillernden und lebenshungrigen Aquatorium des Handels und der Künste.

Wenn in den titan-stählernen Tiefseegefängnissen der Menschheit von Aqua irgendwo Licht die Finsternis freundlich erhellt, stammt es garantiert von den Lichtkünstlern der Union. Die Hauptaufgabe dieser Menschen besteht einzig in der Verzierung und Verschönerung ihrer eigenen Existenz.

Im Zentrum der Union, »Floating Bombay«, gedeiht aber nicht nur der Handel mit ästhetischer Lichterkunst, sondern auch ein schier unglaubliches Geschäft mit Waffen-, Technologie- und Know-How-Schmuggel.

Die Dogon, eine ehemals westafrikanische Volksgruppe, sind die »Fürsten der Ingenieurskunst«. Die pigmentreichen Menschen werden in ganz Aqua verehrt und sind oftmals lebende Legenden. Die Oberhäupter der Clansunion sind die Clansfürsten, die in einer Art Kongress das Aquatorium administrieren.

Bodenschätze, Handel und eine florierende Tourismus-Industrie locken alle Menschen Aquas in den indischen Ozean, wo die legendären und besten Oberflächensimulationen, Lichtferien und Smaragdfestivals auf ihre Besucher warten.

A

MACHINA ANTARCTICA

Zentrum

Machina Antarctica, Refugium der Technokraten, 4633m

Im Jahre 2587 gründeten ehemalige Wissenschaftler der EnTrOx-Company mit der finanziellen Hilfe unbekannter Geldgeber aus der Tornado-Zone eine monströse Forschungsstation im Südpolarmeer, die »Machina Antarctica«.

Im Laufe der Jahrhunderte wurde aus dem »Eisnest für durchgeknallte Forscher« ein mächtiges, einflussreiches Wissenschafts- und Technokratiezentrum, dessen Leiter heute, im Jahr 2666 Professor 10ten Grades Fritz Rasmussen ist.

Während sich die EnTrOx-Company hauptsächlich um Bootsantriebe, Atemgasproduktion und Energie-(sprich Kernfusions-) Technik kümmert, finden in der »Machina« die wirklich revolutionären Neuentwicklungen statt.

Zehn Exemplare sogenannter »Ozeaniden«, künstlich erzeugter Menschen, die den Bedingungen der Tiefsee ideal angepasst sind, leben dort in der Station »Bellingshausen«. Damit sind wir schon bei einem der Kernforschungsgebiete der »Machina«: künstliche Evolution. Es wird aber auch eifrigst Grundlagenforschung in Sachen Materialentwicklung, Waffentechnologie und Gehirn-Design betrieben. Man sagt, alles Unheil komme von der »Machina Antarctica«, aber auch gottlob jedes Heilmittel.

DIE BIONTEN

Im Jahre 2661 kam es zur großen Schlacht der alliierten Machtblöcke gegen eine starke Streitmacht aus dem Südpazifik vor Australien.

Niemand wusste (und weiß), um wen es sich bei den »Bionten« handelte. War es eine »fünfte Macht«, die sich unabhängig von den großen Machtblöcken in der Tiefsee entwickelt hatte?

Es gab kaum Kommunikationen zwischen ihren »schwarzen Booten« und dem Rest der Welt. Allerhöchstens loggten sich die Bionten in die Bordcomputer einiger Schlachtschiffe ein und bekräftigten dort ihre Absicht, die Menschheit komplett vom Planeten Erde zu radieren, damit sie »im Wasser, zu Lande und in der Luft« an friedlichem Lebensraum gewannen.

Lange bevor es zum entscheidenden Kampf kam, gab es Übergriffe der schwarzen Boote auf die Zivilisationszentren Aquas. Mythen wurden genährt, worin sie als das »Grollen aus der Tiefe« erschienen, als eine versunkene Kultur vielleicht, die bereits seit Jahrtausenden die Erde bewohnte, unbemerkt, von hoher Intelligenz und extrem ausgereifter Technologie.

Nachdem es gelungen war, einige kleine Kampfboote der Bionten zu entern, war die Überraschung groß: Die Boote hatten keine Besatzung!

Es war so, als wären sie ferngesteuert durch die Ozeane Aquas geschlichen, wie hungrige Raubfische, jederzeit auf Beute aus.

Und ihr Appetit kannte keine Grenzen. Immer dreister wurden ihre Überfälle, vorerst auf die großen Technologiezentren, wie die »Machina Antarctica«, die »EnTrOx-Corporation« und die »Clansunion«.

Die Bionten stürzten Aqua in einen Strudel aus Gewalt und Endzeitstimmung. Apokalyptische Religionen wie die der Moghs (»Das Heil liegt an der Oberfläche«) oder der Hadesianer (»Typhon, der Teufel, wird herrschen in seinem Reich aus flüssiger Nacht«). Andere hingegen wähten in den Bionten die Anwesenheit einer außerirdischen Zivilisation, welche die Menschheit nun für ihr moralisches Versagen an der Oberfläche bestrafen wollte.

Schließlich entdeckten die Wissenschaftler der Machina, dass es tatsächlich eine Art biontisches Zentrum, einen zentralen »Brückenkopf« geben musste, von dem aus die schwarzen Boote ausgesandt und anscheinend gesteuert wurden. Den Brückenkopf nannten die Bionten später das »Survion«, die »Festung des Überlebens«.

Nach und nach enthüllten die Forscher weiteres Detailwissen, das sie sich aus gekaperten Bionten-Bootseinheiten aneignen konnten.

Die Boote wurden von einer neuronalen Gewebestruktur (den »Submatrizen«), einer Art rudimentärem Gehirn, gesteuert. Dieses Gehirn bestand nur aus motorischen und sensorischen Nervenzentren, die die unglaublich schnellen Reflexe und Anpassungsmöglichkeiten der Bionten erklärten. Es waren spezialisierte Gehirne ohne menschliche Eigenschaften, dafür aber hocheffizient in Sachen Orientierung, Neuro-Feedback (mit den Steuer-Elementen der Boote), Reaktionsgeschwindigkeit und Beweglichkeit im dreidimensionalen Raum.

Anscheinend waren alle Biontenboote (und deren steuernde Gehirne) in einem Zentralverbund vernetzt, dessen »Mutterstruktur« oder Matrix sich an der Küste Südaustraliens befand, eben innerhalb jenes Survions, das die Alliierten während der Endschlacht 2661 zerstörten.

Das war offenbar der entscheidende Sieg.

Einer der Hauptbeteiligten war der für seinen Einsatz hochdekorierte Kampfpilot und Söldner Emerald Flint, dem es gelang, unter Selbstopferung der Shogunats-Kriegerin Hong Long, das Zentrum des Survions zu zerstören.

Hong Long, die Ronin (so nennen sich abtrünnige Soldaten des Shogunats), kam dabei ums Leben und wurde posthum zum Ehrenoffizier der Alliierten ernannt. Seitdem finden sich immer noch einige Bionten-Einheiten in Aqua, aber diese sind weitverstreut und längst nicht mehr so effektiv.

Nach dem Krieg wurde die internationale Task Force »ANNSCAT« (»Annihilate Scattered Units«) gebildet, deren Anführer der (mittlerweile zum Commander ernannte) Söldner Flint wurde. Unter der militärischen Aufsicht von Captain Eliza deGrange kämpfen er und seine Flügelpiloten Lt. Picollini, Lisa Bonham und Boston Harper gegen die letzten Reste der Bionten.

Zur Zeit arbeiten die Forscher der Machina mit Hochdruck daran, wie sich das Steuerungssystem der Biontenboote auf menschliche Piloten übertragen lassen könnte, bisher aber vergeblich.

SUBMARINE GLOSSAR

Achtern	Nach hinten oder zum Heck des Bootes gerichtet.
Angles and Dangles	Extreme Tauchmanöver
ASDIC	Abkürzung für »Allied Submarine Detection Investigation Committee«. Gerät, das mit Schallwellen getauchte U-Boote orten konnte. US-Bezeichnung: SONAR
Bilge	Tanks im unteren Bootsteil. Hier wurde eingedrungenes Seewasser aufgefangen und später mit Pumpen außenbords gepumpt.
BOLD	Täuschkörper, der von U-Booten eingesetzt wurde, um das feindliche ASDIC oder SONAR zu stören.
Bug	Vorderes Ende des Bootes.
Conformal Sonar	Auf der Außenhaut rund um den Bug, passiv.
DSRV	Deep Submerge Rescue Vehicle – speziell konstruiertes Rettungs-U-Boot.
Durchpendeln	U-Boot in eine stabile Lage bringen, in der es weder sinkt noch steigt.
DPA	»Distributed Processor Architecture«, mehrere Prozessoren sind mit dem Datenbus verbunden. Können gemeinsam oder getrennt rechnen.
ELF	Extreme Low Frequency wie VLF (s.u.) ein Bandbereich der Langwelle. Langsam, aber ideal für die Unterwasserkommunikation. 1 Buchstabe/30 Sek, VLF ist schneller.
GPS	Global Positioning System. Satelliten des NVSTAR Typs bestimmen die exakte Position.
GNS	Global Navigation System: Bordcomputer hält via GPS das Schiff auf Kurs.
Heck	Hinterer Teil des Bootes.
Hydrophon	Unterwasser-Richtmikrophon für die passive Geräuschortung.
Hull Popping	Ausdehnungsgeräusch der Hülle beim Auftauchen.
HF	High Frequency, Kurzwelle. Unter Wasser fast unbrauchbar.

Kavitation	An den Flügelenden von Schiffsschrauben schnellfahrender Boote bilden sich Luftbläschen. Dies verursacht eine starke Geräuschwirkung (Ortungsgefahr).
Kiel	Unterkante des Bootes. Eisenballast.
Knoten	Geschwindigkeitsmaß in Seemeilen pro Stunde.
LOFAR	Low Frequency Analyzing and Recording: So werden Töne des niedrigfrequenten Bandes auf dem Bildschirm moderner Sonaranlagen dargestellt.
Naxos	Radarwarngerät.
Negativer Auftrieb	Leicht sinken. Anstellwinkel 10 – 15 Grad.
OBA	Oxygen Breathing Apparatus. Tragbares System, das auf chemischem Weg für ca. 30 Min Sauerstoff herstellt.
Peilung	Der Winkel, unter dem sich ein Objekt relativ zum Boot befindet, 0 oder 360 Grad ist direkt voraus, 90 Grad ist im Osten, 180 Grad direkt im Süden, und 270 Grad direkt im Westen.
RADAR	Radio Detection And Ranging Gerät zur Ortung mit Hilfe von gebündelten Wellen im Zentimeterbereich. Sie werden wie beim SONAR von einem Sender abgestrahlt und vom Objekt reflektiert. Das Echo wird auf dem Display dargestellt.
RAM	Radar Absorbing Material (Beschichtung) »Frequenzschaumbeschichtung«, die kein Radar Echo zurück gibt (Stealth Technologie).
Röhrentauchen	Slang zum Überprüfen der Torpedoröhre (in AQUANOX: Roboter oder ROVs Remotely operated Vehicles!).
Schleichfahrt	Minimale Geräuscherzeugung zur Ortungsvermeidung z.B. bei Verfolgung durch Geleitzugschutzeskorten. Geringe Geschwindigkeit, keine unnötigen Aktivitäten.
Seemeile	Etwa 1,8 Kilometer.
SINS	Ships Inertial Navigational System. Zeichnet alle Bewegungen des Bootes auf und gibt so Hinweise auf den aktuellen Standort der Fahrt (Orientierungssystem).
Slot ausbringen	Eine Funkboje auswerfen.

SONAR	Sound Navigation and Ranging: Unterwasser-Pendant zum RADAR. Funktioniert auf Schallsignalen und deren Echos. Passives SONAR empfängt vom Objekt ausgehende Schallsignale, aktives SONAR sendet ein »Ping« aus und wartet auf dessen Echo.
SOSUS	Sound Surveillance System. Eine Reihe im Meeresboden verankerter passiver Sonarsonden, von der NATO als Frühwarnsystem eingerichtet. Dient heute zu Forschungszwecken.
TMA	»Target Motion Analysis«, Kurs und Geschwindigkeit des Kontakt-Objekts bestimmen. Schlachtschiff fährt dabei Zickzack.
TDU	Trash Disposal Unit. Torpedorohr, durch das beschwerte Müllbehälter entsorgt werden.
Task Force	Einsatzverband.
Task Group	Einsatzgruppe der Task Force (Untergruppe).
VLF	Very Low Frequency. Siehe ELF.
Zuzacken	Bezeichnung für Richtungsänderung eines Geleitzuges auf das U-Boot zu. (Geleitzüge fahren i.d.R. im Zickzack-Kurs.)
Zweierfächer	das Ausschießen zweier Torpedos, z.B. auch Dreierfächer, etc

Weitere technische Begriffe aus der Unterwasserwelt findet ihr auch auf der AQUANOX-Webseite www.aquanox.de unter Making of.

LEXIKON

Aquatic Ape, Der Wasseraffe

Im Danakil Gebirge Ost-Äthiopiens vermuten Wissenschaftler die Entstehung eines wasserlebenden Hominiden. Vor ca. 3-5 Millionen Jahren soll ein Meerwassereinbruch eine dort lebende Familie von Hominiden vom Rest Ostafrikas abgeschnitten haben. Diese haben sich sodann zu Meeressäugern entwickelt.

Argumente:

Fettschicht, extrem fest mit der Haut verwachsen und auch bei mageren Exemplaren besonders dick (Wärmeisolierung).

Schweiß und Tränen sind außergewöhnlich salzhaltig – Ausscheidung von zuviel Salz.

Der Mensch kann als einziges Säugetier (ausgenommen Meeressäuger und Robben) das Luftholen willkürlich steuern.

Kehlkopf sitzt außergewöhnlich tief: Dient dem schnellen Einatmen.

Tauchreflex vorhanden: Luftwege schließen sich automatisch.

Verästelungen der Lunge ziehen sich zusammen.

Archäa

Uralte Einzeller ohne Zellkern. Zwei Drittel ihres Genoms ist völlig anders als bei den übrigen Wesen dieser Erde. Es sind sogenannte Extremophile, Wesen, die sich in extremer Umwelt wohl fühlen.

Sie entstanden vermutlich als Ursprung allen Lebens vor vier Milliarden Jahren bei den heißen Hydrothermalquellen.

Arktischer Ozean

Mit dem Nordpol als Zentrum, ist dieses Meer das kleinste der Weltmeere. Es umfasst 4732 Quadratmeilen. Vor einem Jahrhundert erst fand man heraus, dass es sich bei der Arktis nicht um ein Festland, sondern um ein tiefes, wassergefülltes Becken handelt. Hier oben, unter den sich wieder aufbauenden Eisschichten liegen geheime Marinebasen der Atlantischen Föderation, sowie aquaweite Spionagezentren.

Atlantik

Er umfasst ungefähr 20 Prozent der Erdoberfläche und erstreckt sich vom Nordpol 10 000 Meilen weit bis hin zur Antarktis. Seine mittlere Tiefe beträgt 3330 Meter, die tiefste Stelle 8380 Meter im Puerto Rico Graben.

Im westlichen Teil, im Argentinischen Becken, beginnt die Story von AQUANOX. El Topo hat hier seine Stationen.

Biolumineszenz

Licht, das von lebenden Organismen erzeugt wird, nennt man Biolumineszenz. Ca. 75% aller Tiefseeorganismen leuchten.

Dies hilft, zu überleben, um Futter anzulocken, als Paarungssignal oder als Abschreckung gegenüber Feinden.

Die Bewohner der Clansunion sind Meister im kultivieren biogenen Lichts. Sie beleuchten damit ganze Städte in einem bläulichen Grün.

DOM (Dissolved Organic Matter)

Wörtl. »gelöste organische Materie« oder auch DOC für »dissolved organic carbon«. Hierbei handelt es sich um winzige Polymerketten (lange Moleküle) aus Kohlenstoff, entstanden durch das Absterben beliebigen Lebens in den Ozeanen. Mittlerweile wird diskutiert ob und welchen Beitrag diese – auch Mikrogele – genannte Schichten auf unser Klima und den Kohlenstoffzyklus haben könnten.

In »AQUANOX« sind weite Teile der Ozeane (vor allem auf der nördlichen Halbkugel) von dicken Schichten dieser Materie regelrecht versiegelt.

Druck

Gemessen an den Druckverhältnissen ist die Tiefsee ein bei weitem gefährlicherer Lebensraum als das All. Zwischen Erdoberfläche und All besteht nur ca. 1 bar Druckunterschied. Dieser ist unter Wasser schon bei 10 Metern erreicht!

Stellen wir uns eine Luftsäule aus einem mal einem Zoll Grundfläche auf Meereshöhe vor: sie wiegt ca. 15 Pfund! Dasselbe als Wassersäule auf dem Grund des Challenger Tiefs (der tiefsten Stelle der Erde, im Marianengraben) ergibt ein Ergebnis von rund 16 000 Pfund!

In »AQUANOX« haben die Boote eine piezoelektrische Außenhülle auf Mikrosystem-Basis. Die enormen Druckunterschiede unter Wasser bringen somit, durch deren Umwandlung in Energie, auch Vorteile.

Gold

Alles Gold, das in den Ozeanwassern verteilt ist, würde, aufgeteilt auf die Menschheit, für jeden 5 kg ergeben.

Golfstrom

Dieser Warmwasserstrom durchzieht den Atlantik von Florida bis hoch in den Norden und stürzt vor Grönland mit 20 Millionen Kubikmeter Wasser (abgekühlt) in die Tiefe (größter geol. Wasserfall der Erde). Er führt ständig 1,4 Petawatt mit sich (10 hoch 15 Watt)= das 100fache unseres weltweiten Energieverbrauchs.

Der Golfstrom würde innerhalb von nur 250 Jahren zum Stillstand kommen, falls eine enorme Hitze (Treibhauseffekt oder Gammastrahlenexplosion in der Basis-Story von »AQUANOX«) das Grönland- und Arktiseis bis zu einem gewissen Grad schmelzen würde. Dieses würde das schwere, kalte Salzwasser mit Süßwasser verdünnen, was den »Motor« des Stroms (eben jenen Wasserfall) ausschalten würde (siehe auch POM).

In »AQUANOX« gewinnt die EnTrOx-Company im Golf von Florida Energie mit Hilfe gigantischer Turbinenfelder.

Helium 3

Ein nicht-radioaktives Helium-Isotop, das durch den Zerfall von Tritium (schwerem Wasserstoff) entsteht und ein ausgezeichnete Fern-Marker für Hydrothermalquellen bildet.

Hydrothermale Quellen (Hot Vents)

Vulkanische Kegel, aus denen supererhitztes Wasser aus dem Magma-Mantel der Erde gespieen wird. Hier existieren jede Menge Lebewesen auf der Basis von Schwefel. Es entsteht eine Nahrungskette von chemosynthetischem Eiweiß. Man unterscheidet Kamine (chimneys) und Krateröffnungen (vents).

Die Kamine werden geformt, wenn supererhitztes, säure- und mineralhaltiges Wasser auf kaltes, salzärmeres Meereswasser trifft.

Die »Hot Vents« sind aber auch vielleicht der Ursprung allen Lebens auf der Erde. Manche Forscher nehmen an, dass die Nahrungskette nicht durch Photosynthese (Nährstoffgewinnung durch Licht), sondern durch Chemosynthese (Nährstoffgewinnung durch Schwefelwasserstoff) ihren Ursprung hatte. Hierüber gibt es jede Menge widersprüchlicher Theorien. Tatsache jedoch ist, dass die Gebiete um die Hot Vents vor Leben nur so strotzen. Die Basis bilden schwefelverarbeitende Bakterien, die wiederum als Nahrung für höhere Organismen (Krebse, Muscheln, Röhrenwürmer, Aalmütter etc.) dienen.

In der Welt »Aqua« wird vor allem bei Galapagos (im Pazifik vor Ecuador) chemosynthetisches Eiweiß in Mengen produziert.

Indischer Ozean (Indik) 18,5 Millionen Quadratmeilen breit, im Durchschnitt 3890 Meter tief (tiefste Stelle: 7450 m, im Java-Graben), wird der Indik durch Afrika, Asien, die Antarktis und Australien umgrenzt. Südöstlich von Indien, im Bereich von Malaysia und in Teilen des südchinesischen Meeres liegen die Äquatorien der indisch-arabischen Clansunion mit ihrem Megazentrum »Floating Bombay«.

Licht

Die einzelnen Bestandteile des weißen Lichtes dringen in unterschiedliche Tiefen vor. Als erstes wird der Rot-Anteil herausgefiltert, gefolgt von orange, gelb, grün und am Ende Blau. Ab ca. 300 Metern Tiefe herrscht ewige Finsternis.

In »AQUANOX« werden Sie auch mit sog. »blaugrünen Lasern« kämpfen, eine Technologie, die bereits heute schon als Messtechnik erforscht wird. Starke Scheinwerfer haben am Meeresgrund höchstens 10-Meter Reichweite. Dies kommt vor allem durch den »Snow« (Schnee), herabrieselnde Partikel.

Methanhydrat

Eine wichtige Energiequelle der Zukunft?

Eiskäfige, in denen Methangas gespeichert ist. 1 Kubikzentimeter Hydrat setzt bis zu 170 Kubikzentimeter Gas frei. Methan hat einen 30fach höheren Treibhauseffekt als CO₂.

Vorkommen: Als helle Schichten in Kontinentalabhängigen (bei Ausgasung/Abbau: Rutschgefahr!). Oder im Meeresboden (bis zu 600m, darunter in einer sogenannten Reflektorschicht).

Besonders ertragreich – die Subduktionszonen: die abtauchende Kontinentalplatte wird von der oberen gewissermaßen »abgeschabt« bzw. in Falten geworfen.

Unter tektonischem Druck werden diese Poren der Sedimente zusammengequetscht und es treten Gase (z.B. Methanfahnen) und Wasser aus. Das sind die COLD VENTS.

An solchen Verwerfungen, die mit Gashydrat gefüllte Schichten durchschneidend, treten Fluide und Gase aus, welche das Hydrat erwärmen, das dadurch freigesetzt wird. CO₂, Sulfat und Nitrat treten auf, was wie bei den Hot Vents zu chemosynthetischem Leben führt.

Erwärmung der Atmosphäre um 1-2 Grad können bereits erhebliche Auswirkungen auf das Hydrat haben: Es kommt zum Ausgasen und kann zu gewaltigen Erdbeben mit Tsunamis führen.

Abbaustationen im Bermudadreieck: In den Meeresboden »gefräste« schiefe Ebenen, an deren stirnseitigen Steilwänden Schichten von hellem Hydrat im dunkelgrauen Meeresboden zu sehen sind. Immer wieder blubbern Blasen auf, vor allem in der Nähe von hitzeführenden Maschinen.

Mittelozeanischer Rücken (Mid Ocean Ridge)

Das größte Gebirge dieses Planeten liegt verborgen, tief in den Wassern der Weltmeere: der mittelozeanische Rücken.

Er erstreckt sich von Grönland bis zur Antarktis, wandert hoch durch den Indischen Ozean und wieder runter, vorbei an Australien nach Neuseeland.

Genau in der Mitte dieses Gebirgszug erstreckt sich, ebenfalls rund um den Globus eine mächtige Zentralschlucht, Rift Valley genannt.

Hier bricht die relativ dünne ozeanische Kruste ständig auf, entlässt 1200 Grad heißes Magma, das in dem kalten Wasser sofort erstarrt und von nachfolgendem Flüssiggestein wieder beiseite gedrückt wird. Hier ist der Geburtsort der Ozeane. Mit einer Geschwindigkeit von bis zu achtzehn Zentimetern pro Jahr wird der Meeresboden beidseitig des Mittelozeanischen Rückens weggedrückt. Somit treiben Afrika und Amerika auseinander, indem der Atlantische Ozean ständig wächst. Ebenso verhält es sich mit dem – noch schneller wachsenden – Pazifischen Ozean.

Allerdings wächst hier der Meeresboden gewissermaßen in die Tiefe: Er stürzt in die Tiefseegräben, bis über elf Kilometern tief, und wird nach und nach unter die Kontinentalplatten von z.B. Südamerika geschoben.

Der Mittelozeanische Rücken ist mehr als viermal so lang wie die Anden, der Himalaya, und die Rockies zusammen. Siehe auch Plattentektonik

Pazifik

Der größte aller Ozeane. Sämtliche Kontinente würden in sein Becken hineinpassen und es wäre immer noch jede Menge Raum übrig.

Er nimmt eine Fläche von 64 Millionen Quadratmeilen ein, seine mittlere Tiefe beträgt 4280 Meter.

Der größte Teil von AQUANOX spielt hier, im östlichen Pazifik und im Südpolarmeer.

Plattentektonik

Zwanzig abgekühlte Gesteinsplatten unterschiedlicher Größe ergeben zusammen die Erdkruste. Die mittelozeanischen Rücken bilden hier Begrenzungslinien. Diese Gesteinsplatten schwimmen auf flüssigem Magma – geschmolzenem Gestein des Erdinnern. Die Platten sind ständig in Bewegung, was Erdbeben, Vulkane, die Cold Vents und Tiefseegräben verursacht. Sie werden in »AQUANOX« immer wieder mit den Auswirkungen dieser Tektonik zu tun haben. Seien es Seebeben, Hot Vents oder explodierende Magmablasen....

POM

»Particulate Organic Matter«. Diese organische Substanzen stammen von abgestorbenem Leben in den Meeren (Algen, Fische etc), aber auch aus sogenanntem »Aqua Snow«. Das sind winzige Partikel aus Algen, Fäkalien und lebenden Kleinstorganismen. Man unterscheidet zwischen sinkender POM und schwebender POM. Erstere Moleküle sind in der Regel größer als 50 Mikrometer und haben eine Sinkrate von 100 Metern pro Tag. Kleine POM sinkt kaum, wenn überhaupt. In »AQUANOX« entstanden mit der Gammastrahlenexplosion über der Arktis Unmengen von POM und DOM, welche die Weltmeere (hauptsächlich auf der Nordhalbkugel) mit bis zu vierzig Meter dicken Schichten verschlossen. Allerdings verschwinden diese enormen »Verschlusschichten« wieder mit der zunehmenden Aktivität der Meeresströme (siehe auch Golfstrom).

Ressourcen der Ozeane

Magnesium: bei einer jährlichen Entnahme von 100 Millionen Tonnen wären die Vorkommen nach 10 Millionen Jahren noch nicht erschöpft. 1,4 Milliarden Tonnen Öl warten alleine im Meeresboden im Golf v. Mexiko. Außerdem 1840 Milliarden Kubikmeter Erdgas. Bei der heutigen Besiedelung der Meere, könnten die Weltmeere 240 Milliarden Menschen ernähren. Über jeden Kubikzentimeter der Westküste Europas werden jedes Jahr 4000 Milliarden Kalorien an den Golfstrom abgegeben.

Schall

Licht und Radiowellen haben es unter Wasser schwer und kommen nur auf sehr geringe Reichweiten (Ausnahmen: ELF oder VLF). Schall hingegen pflanzt sich unter Wasser bis zu viermal schneller fort, als in der Luft: mit 1,5 Kilometern pro Sekunde. Die Kommunikation in »AQUANOX« läuft über »getunnelte ELF- oder VLF-Wellen« oder über Ultraschall. Innerhalb der Ozeane gibt es besonders »günstige« Schall-Kanäle. Bekannt ist der in 1000 Metern Tiefe liegende SOFAR (SOund Fixing And Ranging) Kanal. Hier können Schallwellen mühelos einen ganzen Ozean durchreisen.

Südpolarmeer

Die südlichen Ausläufer von Atlantik, Pazifik und Indik finden im Südpolarmeer zusammen. Ungebremst rast dieser »Zirkumpolarstrom« um den Antarktischen Kontinent. Dabei gibt es zwei entgegengesetzte Hauptströmungen: die Ostwinddrift schmiegt sich eng an die Antarktis an und strömt gegen den Uhrzeigersinn. Der eigentliche Zirkumpolarstrom ist ostwärts gerichtet und verläuft weiter nördlich. Hier, vor Cap Horn, beginnen die »roaring sixties«, so genannt nach den gefährlichsten und wildesten Breitengraden der Seefahrt.

Tiefsee-Gräben (Trenches)

Sind entlang von Kontinenten und Inselketten des Pazifik zu finden. Der Meeresboden, der sich von der pazifischen Schwelle aus ausdehnt, sinkt hier tief hinunter, schiebt sich unter die Kontinentalplatte und verflüssigt sich (Subduktionszone). 18 Gräben finden sich im Pazifik, drei im Atlantik und einer im Indik.

Im Schnitt erreichen diese Gräben (Abyssale) eine Tiefe von 5000 – 6000 Metern. Der tiefste Graben ist der Marianengraben bei Guam. Dessen tiefste Stelle, das Challenger Tief, misst 11034 m. Neueste Forschungen behaupten jedoch, es gäbe eine hundert Meter tiefere Stelle.

Der Marianengraben ist Hoheitsgebiet des »Shogunats«. In AQUANOX werden Sie rasante Kämpfe in solchen Tiefseegräben miterleben.

Tsunamis

Das Wort bedeutet im Japanischen »Sturmwelle«. Diese Wellen entstehen häufig durch Seebeben oder unterseeischen Vulkanausbrüchen. Die Killerwelle kann enorme Ausmaße annehmen, wenn sie das Ufer erreicht. Der bisher mächtigste Tsunami erreichte an der Küste Kamchatkas eine Höhe von über 60 Metern.

Wasserfall

Die größten Wasserfälle der Erde sind nicht die Angel Falls in Venezuela, sondern liegen in der Straße von Dänemark. Der Golfstrom stürzt sich hier mit Millionen Kubiklitern pro Sekunde fast 5 Kilometer in die Tiefe. (siehe auch Golfstrom oder POM)

Die hier zu einem kleinen Lexikon zusammengefassten Begriffe sind nur ein Ausschnitt aus unserer Recherchearbeit. Wer mehr erfahren will, wird unter www.aquanox.de in der Rubrik Making of / Ocean Glossary fündig.



KLEINE ENCYCLOPEDIA AQUATICA

- ALD** Accoustic Light Display. Wandelt Ozeangeräusche (Motoren, Hintergrundrauschen etc.) in Bildpixel um. Wird auch in Booten und als HMD (Head Mounted Display) benutzt. Garantiert Fernsicht, indem es die Schwebepartikel der Tiefsee vernachlässigt.
- Aquatorium** Macht- und Verwaltungsbereich einzelner Staaten und Staatenbündnisse. Auch angewandt im Sinne von »Territorium«.
- Digger** So nennt man in Aqua die Abbauer der POM-Schichten, die aus abgestorbenem organischen Material besteht und eine vierzig Meter dicke Kruste bildet. Sie leben nahe der Oberfläche und waren über lange Zeit den radioaktiv verschmutzten Gewässern ausgeliefert. Die Abbauprodukte werden hauptsächlich als Dünger in die riesigen Plantagen der Clansunion verschifft.
- Dipol Antrieb** Ein von der EnTrOx-Company entwickelter Bootsantrieb, der die spezielle chemische Dipolstruktur der Wassermoleküle ausnutzt. Während bei Schleichfahrt nur die großen Sprungschiffe damit angetrieben wurden (900 kmh), wird diese Technologie heute auch schon bei den kleinen Kampfbooten benutzt. Wird nach und nach durch den Superkavitationsantrieb ersetzt.
- Floating Bombay** Zentrum der Clansunion. Eine mächtige an Silikonkarbid-Trossen befestigte, schwebende Stadt im zentralindischen Becken.
- Fusionskraftwerke** Durch die Verschmelzung zweier schwerer Wasserstoffatome wird eine enorme Menge an Energie freigesetzt. Dabei entsteht ein Heliumatom. Die Fusionskraftwerke des 27. Jahrhunderts nutzen dazu eine als »Fusionsbeschleuniger« bekannte superschwere Masse (atomare Schwarze Löcher), um die Wasserstoffatome zu verschmelzen.
- Geothermische Kraftwerke** Hauptsächlich das im Westpazifik gelegene Shogunat nutzte in früherer Zeit (zum Teil auch heute noch) die Erdwärme als Energiequelle. Bekannt sind die Kraftwerke im Marianengraben. Weitestgehend wurden sie jedoch durch Fusionskraftwerke ersetzt.
- Hadesianer** Neue »Moderereligion«, die weitgehend die Sekte der »Moghs« abgelöst hat. Ihre Verkünder, die sogenannten Hadespriester, huldigen dem großen Typhon (»Teufel der Meere«) als ihrem Gott. Ihr Ziel ist (Im Gegensatz zu den Oberflächen-vernarnten Moghs) ein Reich der Finsternis und der Dämonen.

Helinox	Überbegriff für die von der EnTrOx-Company entwickelten Atemgasgemische, die im Wesentlichen aus Helium, Stickstoff und Sauerstoff bestehen. Neueste Experimente mit Partikelgasen, deren Dichte weit unterhalb der von Wasserstoff liegt, finden als top-secret Projekte statt.
Helium 17	Eine irreführende Bezeichnung für eine bestimmte Art von Helium, das zur Gewinnung von Helinox Atemgas benutzt wird. (Patentrechte bei EnTrOx).
HPNS	High Pressure Nervous Syndrome. Ein Krankheitsbild, das sich ergibt, wenn der unangepasste menschliche Organismus lange Zeit höheren Atemgasdrücken ausgeliefert ist: Zittern, Panik, Kreislaufbeschwerden, Kontrollverlust. Gehört dank spezieller Gasmischungen (Helinox) und gentechnischer Keimbahn-Eingriffen weitgehend der Vergangenheit an.
ITV	International Transport Venture, die Nachfolgeorganisation der EnTrOx. Die Bezeichnung konnte sich nicht durchsetzen. Aus Traditionsgründen wurde und wird weiterhin der Name EnTrOx benutzt. Ersichtlich wird jedoch, dass EnTrOx nun nicht mehr die alleinige Technologie-Hoheit in Sachen Energie und Atemgase besitzt.
Lightwater	Beliebte Designerdroge, die bei medizinischer Dosierung den »Habitatskoller« sowie Klaustrophobieerscheinungen eliminiert. Bei höheren Dosierungen verursacht die Droge ein Gefühl der Euphorie.
Manganknollen	Kartoffelförmige Ablagerungen am Meeresgrund, die aus vielen wertvollen Metallen und mineralischen Rohstoffen bestehen. Die »Big Fat Mama« war der größte Manganknollen-Frachter Aquas (Tornado-Zone) und untersteht heute dem Befehl Iwan Kings.
Moghs	Kriegerische Sekte, die in der POM-Schicht die Verkörperung ihres Gottes Lhun sehen. Sie glauben, dass er die Oberflächenwelt für eine Rückkehr seiner Jünger vorbereitet. In den Bionten sahen sie das Verderben, mit dem Lhun die Ungläubigen bestraft. Zu Zeiten von AQUANOX (2666) haben die MOGHS nur noch wenige Nachfolger. Die neueste »Modereigion« ist die der Hadesianer.
Ronin	»Menschen auf der Woge«, früher herrenlose Samurai, in Aqua die Bezeichnung für Soldaten des Shogunats, die nach dem Ende des Krieges mit der Atlantischen Föderation aus der Armee entlassen wurden. Die meisten von ihnen führen ein Leben als Söldner in der Tornado-Zone.

Sprungschiffe

Mächtige Großraumtransporter, die Boote, Menschen und Güter mit zum Teil Unterwasser-Überschallgeschwindigkeit transportieren. Die EnTrOx Company ist Eigentümer, Patentinhaber und Betreiber des aquaweiten Sprungschiffnetzes. (Sprungstern=Haltestelle)

Superkavitation

Bei einer bestimmten Unterwassergeschwindigkeit werden Torpedos, Geschosse, aber auch ganze Schiffe in eine Blase aus verdampftem Wasser gehüllt. Dadurch entfällt fast jeglicher Reibungswiderstand. Solche Vehikel erreichen eine Geschwindigkeit von über 1,5 Kilometern pro Sekunde.

Synthol

Synthetisch hergestellter Alkohol in allen Variationen. Den besten gibt es in der Clansunion, wo er in den wahnwitzigsten Konzentrationen und Geschmacksrichtungen hergestellt wird. Synthohol ist neben Lightwater Droge Nr. 1 in Aqua.

AQUANOX IM INTERNET

Auf der offiziellen Website »www.aquanox.de« findet ihr viele zusätzliche Informationen über die Welt von Emerald »Deadeye« Flint.

Über unsere News-Section werden wir euch informieren, sobald es etwas Neues aus Aqua gibt. Es lohnt sich, dort regelmäßig vorbeizuschauen!

FEHLERBESEITIGUNG

Die meisten technischen Schwierigkeiten bei Computerspielen treten aufgrund veralteter Treiber von Grafik- und Soundkarten auf. Deshalb solltet ihr bei auftretenden Problemen zu allererst die neuesten Treiber installieren. Meist lösen sich die Probleme dann von selbst.

Die Treiber bekommt ihr von den Webseiten der Hardwarehersteller. Auf folgenden Seiten findet ihr die Treiber für die verbreitetsten Grafikkarten bzw. Grafikchips:

Detonator-Treiber für Grafikkarten mit NVidia-Chips:
<http://www.nvidia.de/>

ATI-Grafikkarten:
<http://support.ati.com/products/pc/index.html>

Grafikkarten mit Kyro-Chips:
http://de.hercules.com/support/select_prd.php

BEKANNTE PROBLEME UND DEREN LÖSUNG

CD-Browser und Kyroll-Karten:

Bei Kyroll-Grafikkarten kann es im 16Bit-Farben-Modus im CD-Browser zur falschen Darstellung einiger Farben kommen. Das könnt ihr umgehen, wenn ihr auf 24bit- oder 32bit-Farben umstellt.

TECHNISCHER SUPPORT:

Auch wenn diese CD-ROM gewissenhaft produziert und sorgfältig getestet worden ist, könnte es unter Umständen je nach Anwenderplattform zu Problemen kommen. Sollte dies der Fall sein und kann euch die Readme-Datei nicht weiterhelfen, könnt ihr euch an unseren technischen Support wenden.

Eure Anfrage kann viel schneller bearbeitet werden, wenn ihr folgende Informationen für unser Team bereithaltet:

- Den Hersteller eures Prozessors (CPU) und dessen Taktgeschwindigkeit
- Den Arbeitsspeicher (RAM) eures Rechners.
- Das Betriebssystem, das ihr benutzt und dessen genaue Version.
- Die genaue Bezeichnung eurer Grafikkarte und eurer Soundkarte.
- Und natürlich eine möglichst genaue Beschreibung des auftretenden Fehlers oder Problems.

Unsere freundliche **Hotline** berät euch auch gerne telefonisch:

Tel.: 0751-86 19 44 (Für die Schweiz: 08 48-83 08 33)
jeweils Montag bis Freitag von 16.00-19.00 Uhr
FAX: 0751-86 14 72

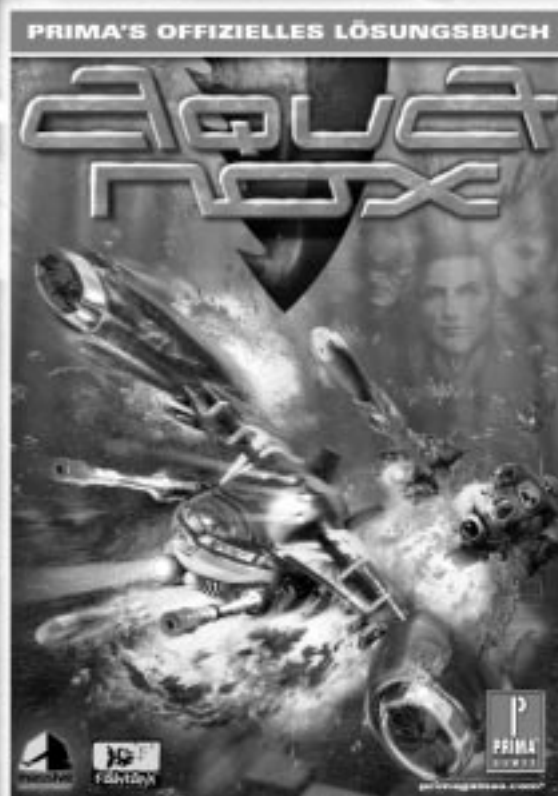
Ihr könnt uns unter *support@fishtank-interactive.com* per Email erreichen.
Zusätzliche Informationen und Hilfen findet ihr auch auf unserer Website:

<http://www.aquanox.de>





Das offizielle Lösungsbuch



ISBN: 3-934783-54-5

DETAILLIERTE INFORMATIONEN ÜBER SCHIFFE, GEGNER UND WAFFEN!

TIPPS & TRICKS ZUM MEHRSPIELERMODUS!

AB SOFORT ERHÄLTLICH!

WALKTHROUGHS ALLER EINZELSPIELERMISSIONEN!

www.primagames.de



